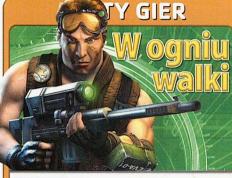


pismo + CD-ROM zi pełną wersją gry
Hype: The Time Quest
TYLKO Zł zł zływa



Akcja Command & Conquer: Renegade

Przygoda Wizardry 8

Strategia Kohan

Strategia Ś.W.I.N.I.A.

Wyścig Offroad

Tony Hawk's Pro Skater 3, Warlords: Battlecry II, Jazz & Faust



Przygoda Gorasul

Strategia Kohan: Immortal Sovereigns

Akcja Hype: The Time
Quest

Rally Trophy, Medal of Honor: Allied Assault, Pool of Radiance 2

RYNEK



## ITAJ W ŚWIEC

Twoja armia może się składać z wyszkolonych wojowników, przerażających bestii oraz potężnych magów, których możesz rekrutować w Wieżach Magów. Potwory, takie jak Złoty Golem, są strażnikami ważnych punktów na mapie. Aby dostać się do nich, będziesz musiał stoczyć ciężkie boje!

Poteżne mury ułatwią Ci obrone w obleganym zamku. Teraz Twoje armie moga przeprawiać się przez rzeki dzieki mostom.

Heroes of Might and Magic® IV to cos więcej niż kontynuacja kultowej gry strategicznej. To wielkie wydarzenie dla wszystkich graczy z całego świata! W końcu nadszedł ten wyjątkowy moment, na którv niecierpliwie czekali wszyscy miłośnicy gier w Polsce! Najnowsza cześć strategii wszech czasów - Heroes of Might and Magic® IV – trafiła właśnie na półki sklepowe!!!

Heroes of Might and Magic® IV jest unikalnym połączeniem nowych znanych z poprzednich części rozwiazań. Całkowicie nowy "silnik" pozwalający wyświetlenie na oszałamiającej grafiki, nowy system magii, nowe kampanie, profesje bohaterów, czary, potwory i miasta, to tylko wierzchołek góry lodowej! Heroes™ IV to przede wszystkim wyjątkowo wciagajaca strategia przesycona niezwykłym, magicznym klimatem. To ekscytująca eksploracja tajemniczych zakatków ogromnego świata pełnego tajemnic i niezwykłych przygód. Heroes™ IV to również unikalne połączenie najlepszych elementów przygodówki z grą strategiczną. Są to cechy, za które seria Heroes™ jest uwielbiana przez 4,5 miliona fanów na całym świecie! Również i Ty możesz się do nich przyłączyć. Nie stój bezczynnie. Nie pomiń tego wyjątkowego wydarzenia!

> Odwiedzaj wszystkie nietypowe miejsca na mapie. Dostaniesz w nich do wykonania misje specjalne, a za ich wypełnienie, wyjątkowe magiczne przedmioty.

Kopalnie to źródło surowców niezbędnych dla rozwoju Twego państwa. Mogą znajdować się w jednej z trzech postaci: niezagospodarowane złoża, działające lub opuszczone kopalnie.

UWAGA! Do sprzedaży trafiła nowa seria eXtra Gra Wielkie Hity. Znajdziesz w niej: IEROES OF MIGHT AND MAGIC® III WRAZ Z DODATKIEM ARMAGEDDON'S BLADE ZA 26.99 PLN! Szukaj w punktach sprzedaży prasy! Więcej informacji na stronie

www.extragra.com

Twoi bohaterowie mogą

nauczyć się zakleć z pieciu szkół

magii (każda z piecioma stopniami

wtajemniczenia), odwiedzając

m.in. Świątynię Śmierci.



TIEN TY \$110 EDTIPUTING



## MOCYIMAG

Wyrocznie to miejsca, które pozwolą Ci odnaleźć ukryte skarby lub poteżne artefakty.

Ufortyfikowane warownie zapobiegną przedostaniu się wrogich jednostek pod Twój zamek.

Magiczne przedmioty jak np. Szafir Zdrowia zwiększą Twoje umiejetności. Dzieki nim Twój bohater stanie się potężnym wojownikiem.



- · Po raz pierwszy Twój bohater nie tylko dowodzi jednostkami, ale również wykorzystuje swoje umiejetności w bezpośredniej walce z innymi bestiami.
- · Zupełnie nowy sposób przedstawiania akcji. Możliwość wyświetlania grafiki i efektów specjalnych w rozdzielczości do 1280x1024!
- · Całkowicie nowy, rozbudowany edytor map, dzięki któremu możesz z łatwościa tworzyć własne scenariusze i wymieniać się nimi z przyjaciółmi
- · Ponad 140 godzin rozgrywki. Nowe, szczegółowo opracowane scenariusze oraz 7 olbrzymich kampanii w świecie Mocy i Magii.
- 11 startowych klas bohaterów 37 profesji zaawansowanych, pozwalających w dowolny sposób rozszerzyć zdolności Twojego bohatera.
- Możliwość wyboru określonej profesji dla każdego członka Twojej armii!
- · Całkowicie nowy, rozbudowany system magii - 5 nowych szkół, każda z pięcioma poziomami wtajemniczenia
- Ponad 60 różnych rodzajów istot od przerażających bestii jak hydry czy trolle po szlachetnych wojowników, rycerzy i magów.
- · Profesjonalna polska wersja językowa opracowana przez zespół CD Projekt.

Tylko w Polsce gra

Heroes™ of Might and Magic° IV jest wydana w wyjatkowym, ekskluzywnyi zestawie. W jego skład wchodza:

- Heroes™ of Might and Magic° I Heroes<sup>1M</sup> of Might and Magic<sup>2</sup> II We ekskluzywnym pudelku DVD, obie gry w polskiej wersji jezykoweji
- Heroes™ of Might and Magic° IV skluzywnym pudelku DVD w polskiej wersji jezyk

W sumie 3 fantastyczne gry w rewelacyjnie niskiej cenie 99,90 PLNI

Część bestii, jak np. Czarne Smoki, prowadzi wędrowny tryb życia. Można je spotkać w różnych częściach świata Mocy i Magii.

Jeśli zabraknie Ci środków do rozwoju miast powinienes wybrać się na poszukiwania Generatora Surowców. Znajdziesz w nim niewielkie ilości złota oraz niezbędne surowce.

Wędrowni kupcy zaopatrzą Cię w lecznicze i magiczne napoje.

Jeśli Twój skarbiec świeci pustkami, powinieneś wyruszyć na poszukiwania legendarnej Zatoki Piratów. Możesz tam znaleźć góry złota! Pamiętaj jednak, że piraci nie oddadzą go tak łatwo.

#### JUŻ W SPRZEDA

Więcej informacji o Heroes of Might and Magic® IV znajdziesz na stronie http://heroes.cdprojekt.com

## WKRÓTCE W SPRZEDAŻY

## To nie osobistego







WŁADZA





RODZINA









**SZACUNEK** 



ight 2002 Illusion Softworks. Mafia and the Mafia logo are trademarks of Illusion Softworks. Published by Gathering of Developers. Gathering of ers is a subsidiary of Take-Two Interactive Software, Inc. All rights reserved. All other trademarks and copyrights are properties of their respective owners

#### od redaktorów



#### Drodzy Czytelnicy!



Aleksy Uchański

Marcin Przasnyski dyrektor wydawniczy

Zadania sprzedawcy nie kończą się na zainkasowaniu gotówki. Producent zapewnia gwarancję, a sklep rękojmię, czyli prawo do zwrotu wadliwego towaru. W wypadku kłopotów przysługuje nam też pomoc techniczna.

Jednak gry często są nieuzasadnionym wyjątkiem od tej reguly. Już w umowie licencyjnej producent wypiera sie odpowiedzialności za wszelkie usterki z wyjątkiem uszkodzeń płytki. Rynkowej konkurencji zawdzięczamy, że istnieją linie pomocy technicznej, a wadliwa gra jest naprawiana przez wydawany oddzielnie program, tak zwaną łatkę, czyli po angielsku patch (wymowa: pacz).

I tu problem: angielska łatka z reguly nie pasuje do polskojęzycznej wersji gry. Obowiązkiem polskiego wydawcy jest więc dostarczenie jej działającej wersji. Jak firmy sprzedające gry radzą sobie z tym zadaniem? Nie tak dobrze, jak byśmy sobie życzyli. Piszemy o tym w dziale Rynek w artykule Łatki do naprawy na stronie 74.

Liczymy, że wydawcy się poprawią, zwłaszcza że inne ich działania zasługują na pochwalę. Na przykład większość testowanych w tym numerze gier jest w polskiej wersji i kosztuje poniżej 80 złotych.

PS. Razem z tym numerem GIER do kiosków trafiają też GRY EXTRA, nasze wydanie specjalne o strzelaninach 3D z trzema płytami i pełną wersją gry Descent 3 po polsku za 14,80 złotych. Życzymy przyjemnej lektury!

### W TYM NUMERZE

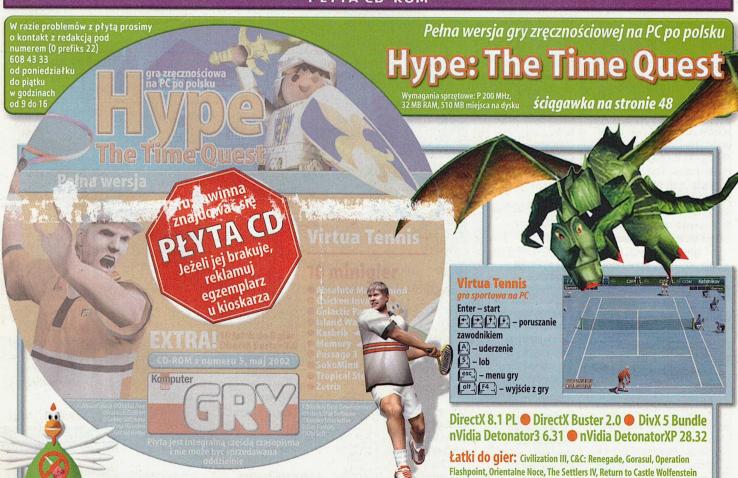
Nov Wzl	ilesienia z kraju i ze świata
Zap	owiedzi polskich wydawców gier
	MINITESTY
PC	Warlords: Battlecry II
DC	strategia (na rynku w połowie roku)
PC	Zaginiona tarcza wikinga przygoda (w sklepach)
PC	Jazz & Faust
	przygoda (na rynku w II kwartale)
PC	Another War
PC	przygoda (na rynku w maju)
	akcja (na rynku w kwietniu)
	TESTY GIER
PC	Myth III: Era Wilka strategia (w sklepach) 18
PC	Command & Conquer: Renegade
20	akcja (w sklepach)
PC	Kohan: Immortal Sovereigns
PC	strategia (w sklepach)
PC	S.W.I.N.I.A. strategia (w sklepach)
PC	Offroad wyścig (w sklepach)
PC	Zoo Tycoon strategia (w sklepach)

,	przygoda (w sklepach)
PC	Colobot strategia (w sklepach) 40
PC	<b>Solaris 1.0.4.</b> akcja (w sklepach) 42
PC	Śnieżny rajd wyścig (w sklepach) 44
PC	Tanie granie – test czterech tanich gier 46
	ŚCIĄGAWKI
PC	Hype: The Time Quest
	akcja (pełna wersja gry na płycie CD)
PC	Myth III: Era Wilka strategia56
PC	Gorasul: Dziedzictwo smoka
	przygoda64
PC	Kohan: Immortal Sovereigns
	strategia
PC	Tajne kody do czterech popularnych gier 72
	RYNEK
Łati	ki do naprawy
	niższe ceny w kraju

PC Pool of Radiance: Ruiny Myth Drannor

Komput		gra D		-		1	_	••	 80
Redakcj	a odpo	owia	da						76
Na pom									
Formula									
Leksyko									
W nastę									

Praktyczne kontakty – adresy wydawców gier ... 79



# Taktestui

GRY oceniają rzetelnie i wnikliwie. Ostrzegają przed bublami, piętnują błędy, polecają dopracowane gry i chwala ich zalety. Poniżej przedstawiamy nasz unikatowy styl

GRY to czasopismo z CD za 7,50 złotych. Rzetelne testy, szczegółowe informacje oraz pełna wersja gry po polsku za dobra cene - oto nasze największe atuty.

Podstawą GIER są wyczerpujące testy. Zawsze sprawdzamy, jak testowane gry działają na 36 różnych pecetach.

Pracuje dla nas duży i doświadczony zespół redakcyjny. Testujemy i przechodzimy najtrudniejsze gry. Testy są wspólnym dziełem redakcji, dlatego nie podpisujemy ich nazwiskami autorów. Zespół GIER zbiorowo prezentuje się w stopce redakcyjnej.

Wiele pism testuje gry, których nie ma w sklepach: wersje angielskie, beta, a nawet próbne wersje demo. Tak nie wolno! GRY wyraźnie odróżniają testy gier - ostatecznych, dostępnych w Polsce wersji - od minitestów powstających na podstawie innych materiałów.

Nasze testy gier mają przejrzystą konstrukcję. Używamy ocen szkolnych: od 1 (niedostateczna) do 6 (celująca). Oto elementy tabeli testowej.

■To kwestia gustu, że lubimy właśnie tę grę, podczas gdy jest tyle podobnych. Decyduje o tym **grywalność** – przyjemność z zabawy. W GRACH ta cecha ma najwyższą wagę!

Pomoc techniczna. Sprawdzamy, jak firmy troszczą się o klienta, który kupił ich grę.

Latwość instalacji. Gry konsolowe to ideal: wkładamy płytę i wciskamy guzik. Gry na pecety dostają najwyżej ocene bardzo dobra.

Odinstalowanie. Sprawdzamy, czy usunięcie gry nie sprawia kłopotów i czy na twardym dysku nie zostają po niej niepotrzebne pliki.

Podręcznik użytkownika. Często zamiast instrukcji dostajemy źle przetłumaczona i niechluinie wydana broszurkę. GRY nie puszczają tego płazem! Czytamy i oceniamy każdy podręcznik do testowanej gry.

Sterowanie. Im więcej urządzeń daje się wykorzystać w grze, tym wyższa jest nasza ocena.

W tabeli testowej oceniamy i podajemy też: Poziom trudności, Obsługę akceleratorów graficznych, Liczbę opcji konfiguracyjnych, Język gry, Dialogi mówione, Maksymalną liczbę graczy.

Zapis stanu gry. W niektórych grach nie ma takiej opcji

albo korzystamy z niej tylko w wyznaczonych miejscach.

gry oryginalne i dopracowane.

Nasi specjaliści chwala

Dla wtórnych i słabych nie mają litości

Jakość grafiki. Oceniamy ostrość, kolorystykę, rozdzielczość, a zwłaszcza estetyke.

Dźwięk i muzyka. Oceniamy poziom techniczny oraz artystyczny efektów i muzyki.

Zakres fabularny i merytoryczny gry. Sprawdzamy, czy założenia gry są zgodne ze zdrowym rozsądkiem, zaś przedstawione w niej fakty z rzeczywistościa.

Punkty dodatnie/ujemne. Za specyficzne cechy, które nie są ujęte w tabeli, przyznajemy dodatkowe punkty premiujące lub karzące grę.

Współczynnik Cena/Jakość. Parametr ten mówi wprost, co dostajemy za swoje pieniądze. Gry mierne i niedostateczne oceniamy według zaostrzonej skali.

Tabele wyników zamyka Cena dystrybutora. Ponadto co miesiąc GRY szukają dobrych ofert i podają najniższą znalezioną cenę.

W naszej rubryce Tanie granie testujemy gry, które kosztują mniej niż 50 złotych.

Tabela Najtańsze na rynku zawiera nailepsze oferty cenowe zgłoszone nam w danym miesiącu przez sprzedawców i znalezione przez GRY.

W rubryce Pecet dla gracza GRY proponują trzy konfiguracie peceta do grania: ekonomiczną, optymalną oraz doskonała.

W tabeli Zapowiedzi wydawnicze podajemy zapowiedziane przez wydawców terminy ukazywania się gier w Polsce.

Jesteśmy dumni z naszej płyty CD-ROM. Gry i dema łatwo sie instaluje dzieki przejrzystemu menu. Nasze pełne wersje gier zawsze są w polskiej wersji językowej.

Pytania? Problemy? Sugestie? Czekamy na nie pod numerem (0 prefiks 22) 608 41 13 w piątki od 12 do 17.

WAGA

50%

Ocena cząstkowa

i jej procentowy

wpływ na końco-

wą ocenę jakości

Ocena

4.00

#### Gra strategiczna na PC

Już z pierwszego zdania wstępu do testu wynika, z jakim typem gry i na jaką platformę mamy do czynienia

#### PRZEBIEG GRY

W tej ramce opisujemy, jak wygląda typowy przebieg rozgrywki. Nawet bez komputera czujecie się, jakbyście grali!

Windows 95/98 SZCZEGÓŁOWE WYNIKI TESTU

GRY testują surowo, ale sprawiedliwie. Szczegóły widać jak na dłoni, a subiektywna ocena grywalności jest oddzielona od obiektywnych wyników testowania gry

#### TREŚĆ GRY

Tu streszczamy fabułę i tłumaczymy, jak wygląda rozgrywka. Ustalamy także gatunek gry

#### INSTALACIA

Przedstawiamy przebieg instalacji i wszystkie problemy, jakie występują w jej trakcie

Tu opisujemy dźwięk i grafikę, oceniamy obsługę i sztuczną inteligencję komputera, wskazujemy problemy techniczne

Oto nasz wyrok z uzasadnieniem. Podsumowujemy silne i słabe punkty gry. Piszemy, kogo ona zainteresuje

W tej ramce pokazujemy różne istotne drobiazgi, które są charakterystycznymi elementami testowanej gry



Oto oznaczenie gier zawierających przemoc Tak oznaczamy



A tak przedstawiamy gry po angielsku



Ważne

informacje:

współczynnik

Cena/Jakość,

cena dystry-

butora i cena

atrakcyjna

ocena

jakości,

Proste kolorystyczne oznaczenie rubryk pomaga szybko odnaleźć szukane działy

#### Skala ocen Cena/Jakość

celująca	+	poniżej 10
bardzo dobra	<b>→</b>	od 10,01 do 20
dobra	+	od 20,01 do 30
dostateczna	+	od 30,01 do 40
mierna	+	od 40,01 do 50
niedostateczna	-	powyżej 50



PLAY.com.pl CENTRUM WYSYLKOWE - to dział detaliczny PLAY Hurtowni Oprogramowania. Zajmujemy się sprzedażą detaliczną gier i granzamów. Naszym celem jest jak

sprzedaż wysytkowa dniu zamówienia a 3-5 dni roboczych 5 zl. (koszt przesyjki) lo 20 zi przesyjka 8 zi

110%

ZAMÓWIENIA · KONTAKT

INTERNET WWW. PLAYGom.pl DEVANDAMI Signature Billing

KUPUJ NAJTANIEJ! PELEN **ASORTYMENT** PROMOGJE







7 FIRMOWY

PROMOCJE









SOLIDNE OPAKOWANIA Firmowa taśma Gwarancja bezpieczeństwa

CENTRUM WYSYLKO

Car Tycoon to strategia car tycont o szraegia ekonomiczna poświęcona przemysłowi samochodowemu. Charakterystyczne eachy: •56 lat motoryzacji w 40 różnych scenariuszach. •Planowanie strategii produkcji i

dystrybucji. •Szpiegostwo Szpiegostwo przemysłowe i sabotaż.
 Możliwość zaprojektowania

własnego samochodu z 96 dostępnych elementów. • Ponad 400 modeli samochodów z lat 1950-2006.



Starmageddon - gra określana jest jako "kosmiczny RTS 3D nowej generacji". Czerpie ona wszystko co najlepsze z klasyków gatunku, wzorując się na wspeniałych klimatach Homeworld'a i prosto obslugi Command & Conquer: Red Alert 2. Podobnie jak w niezapomnianym Starcraft, można grać jedną z trzech dostępnych res, ludźmi i dwome naciami obcych, z których każda oprócz zwykłych różnic w wyglądzie, jednostkach i wynalazkach,











TEARTH 2150 6 POKROWIEC (PL) GRATIS! 6 NA 24CD \*













HEROES OF MIGHT&MAGIC 4 (PL)
HEROES OF M&M 1 i 2 GRATIS!







28zł PANZER ELITE SE (PL)

46zt MCRAE 2.0 (PL)



19 zł ERACER (PL)

492



30zŁ HEROES 3+2+ SHADOW OF THE DEATH (PL)



M&M 3+2 (PL) HEROES COMPLE DDON BLADE (PL) HEROES 2+3+AI

































#### JCIEKAWSZE GRY na PC

W pełnej ofercie ponad 1000 pozycji na stanie	¥	I.	LAL	CIEKAWS
3D GAME MAKER (PL)N	64 zl	DUKE NUKEM 3D	48 zł	HUGO TROPIKALNA WY
4x4	46 zł	DUKE NUKEM MANHATTAN PROJECT.	74 21	HUGO TROPIKALNA WY
A.D.2044 2CD (PL)	19 zł	DUNGEON KEEPER 2 PL	44 21	HUGO ZACZAROWANY
ACE VENTURA (PL)	45 zt	DUNGEON SIEGE 27-04-2002 7	145 21	HUGO ZAKLĘTA KOLEJI
ADAS I PIRAT BARNABA 1+2 (PL)	65 zł	EARTH : LOST SOULS (PL) EARTH 2140 (PL) + 134 MISJE	35 zł	ICEWIND D.+HEART OF
ADAS I PIRAT BARNABA 2 (PL)	47 zt	EARTH 2140 (PL) + 134 MISJE	19 21	JA JESTEM (PL)
AGENT GLINIARZ (PL)	48 zf	FARTH 2150 (PL) 200	19 1	JACK ORLANDO (PL)
AGHARTA (PL) 2 CD	19 zl	EARTHWORM JIM 3D(PL)	48 21	JACK ORLANDO DIRECT
AIRPORT	46 zł	EGIPT (PL)	20 zt	JAGGED ALLIANCE 2 (
ALICE	42 zt	EMERGENCY (PL)	19 zf	JAGGED ALLIANCE 2.5
ALIEN NATIONS (PL)	20 zł	EMPEROR BATTLE FOR DUNE	109 zf	JOIN STRIKE FIGHTER .
ALIEN NATIONS 2+1(PL) PODKL	89 zt	EMPIRE EARTH (PL)	114 21	KANGUREK KAO (PL)
ALIEN VS PREDATOR 1	46 zl	E-RACER (PL) ETHERLORDS (PL)	19 zł	KINGDOM UNDER FIRE
AGRARIA (PL) 2 UD AIRPORT ALICE ALIEN NATIONS (PL) ALIEN NATIONS 2+1(PL) PODKL ALIEN NS PREDATOR 1 ALIEN VS PREDATOR 1 ALIEN VS PREDATOR 2 (PL) ALONE IN THE DARK 4 ADILANOY	89 zf	ETHERLORDS (PL)	89 zf	KNIGHTS AND MERCHA
ALUNE IN THE DARK 4	119 21	EUROPA UNIVERSALIS (PL) EUROPA UNIVERSALIS 2(PL)	19 21	KNIGHTS&MER.PEASAN
AQUANOX	48 21	EURUPA UNIVERSALIS 2(PL)	89 21	KOHAN (PL)
ARMADEO DET 2	64 21	EVIL TWIN (PL) F1 2001 F1 RACING F1-6 AGRESSOR F-22 LIGHTING 3	65 21	KOZACY (PL)
ADMUNED LIST 3	38 ZI	E1 DACING	20 4	KRONIKI CZARNEGO KS
ATI ANTIC 1 (PL)	20 4	E 16 ACDESCOD	12 1	KRZYŻACY (PL)
ATI ANTIC 2 (PL)	40 M	F-22 LIGHTING 3	42 21	KSIĄŻĘ I TCHÓRZ (PL) KURKA WIELKANOCNA
ATI ANTIS 2 (PL)	74 1	F-22 RAPTOR	42 21	KURKA WODNA (PL)
ARTHON S KNIGHT (P(L)  ATLANTIS ( PL)  ATLANTIS 2 (PL)  ATLANTIS 2 (PL)  BALDURS GATE 1 (PL)  BALDURS GATE 1 (PL)  BATTLE SIES IV (PL)  BATTLE REALMS (PL)  BATTLE REALMS (PL)  BATTLE REALMS (PL)	65 1	F-22 LIGHTING 3 F-22 RAPTOR 5 F-24 RAPTOR 5	20 21	LAPRY 7 (DL)
RAI DURS G 2 THRON RHAI I (PL)	60 zi	FALLOUT TACTICS 6CD (PL)	89 zł	LARRY 7 (PL) LAST BRONX
BATTI FISLE IV (PL)	48 7	FARAON (PL)	46.21	LEGO ALPHA TEAM (PL
BATTLE REALMS (PL) N	65 21	FAUST (PL)	29.71	LEGO LEGOLAND (PL)
BG1+BG2+BG2 MISJF (12CD PL)	139 7	FIFA '99	29 zł	LEW LEON (PL)
BG1+BG2+BG2 MISJE (12CD,PL) BLACK & WHITE (PL) BLACK&WHITE CREATURE ISLES Z	109 71	FIFA 2000	44 21	LIATH (PL) 2CD
BLACK&WHITE CREATURE ISLES Z	69 21	FIFA 2001	89 zl	LOCO-COMMOTION (PL
BLADE RUNNER BROKEN SWORD 2 (PL) BRYDZ 3000 (PL) C&C RENEGADE N	43 zt	FIFA 2002	119 zt	LONGEST JOURNEY (PL
BROKEN SWORD 2 (PL)	39 zt	FIFA WORLD CUP 2002N	114 zl	MAFIA (PL) 06.2002
BRYDZ 3000 (PL)	74 zł	FIGHTING FORCE	38 z1	MAGIC&MYTHEM
C&C RENEGADEN	114 zl	FLIGHT SIMULATOR 2002 PRO	185 zt	MAJESTY (PL)
CAPITALISM 2 (PL) 24-04 2002 7	89.71	FLIGHT UNLIMITED 2 FREEDOM FORCE Z FREESPACE 2 (PL) GABRIEL KNIGHT 3 GANGSTERS 2	44 zł	MAX PAYNE (PL) +POE MDK (PL)
CARMAGGEDON 2000 TDR	20 zł	FREEDOM FORCEZ	114 21	MDK (PL)
CHAMPION. MAN. 01/02	122 zł	FREESPACE 2 (PL)	29 zt	MDK 2 + MDK 1 (PL)
CHAMPIONSHIP MAN. 3+LIGA PL CIVILIZACJA 2: PRÓBA CZASU(PL) CIVILIZACJA 3	38 z1	GABRIEL KNIGHT 3	39 zl	MEDAL OF HONOR
CIVILIZACJA 2: PROBA CZASU(PL)	48 zf	GANGSTERS 2 GEX 3D GHOST RECON (PL) N GHOTIC (PL) SILEPT SCOODMATE	119 zf	MEGARACE 3 (PL)
CIVILIZACJA 3	139 zt	GEX 3D	29 21	MIDNIGHT RACING (PL)
CIVILIZATION CALL TO POWER 2	48 zf	CHOST RECON (PL)	89 zi	MIG 29 FALCRUM
CIVILIZATION CALL TO POWER 2 CODENAME OUTBREAK (PL)	48 z1	CIANTE (PL)	89 21	MIG ALLEY
COLIN McRAE RALLY (PL)  COLIN McRAE RALLY 2 (PL)  COLIN McRAE RALLY 2 (PL)  SOLOBOT (PL)  COMAR RARRARIAN (PL)	20 zł	CH DEDT COODMATE (DL)	20 21	MIGHT&MAGIC 7
COLIN MCHAE HALLY 2 (PL)B	48 zl	CHIEVEZ VOCACCII (PL)	40 4	MIGHT&MAGIC 8 (PL)
COLUBOT (PL)	35 21	COORY (DL)	74 2	MONOPOLY TYCOON
COMAR BARBARIAN (PL)	49 21	GORASIII 4CD (PL)	24 1	MORTAL COMBAT 4
COMMANCHE 3	38 21	GORKY 17 (PL)	10 1	MORTYR (PL)
COMMANDOS DELINO ENERGI	89 ZI	GRAND PRIX 3 (PL)	47 21	MOTO RACER 2
COMMANDOS BERIND ENEMT L	30 ZI	GTA 2 (PL) + KOSZULKA B	64 71	MUTU HALEH 3
CORREST PROMIER WARS(PL)	20 4	GTA 3 (PL) 6-05-2002Z	89 21	MUMINKI-ZIMA MUMINI MYST 3 EXILE (PL)
CBUC 3	74 1	GIA 3 (PL) 5-05-2002 Z GUNMAN CHRONICLES  HALF LIFE: GENERACJA 2.5  HALF LIFE: GENERACJA 3.0 N HARRY POTTER KAMIEŃ (PL)  HEAVY METAL  HELLEROES (PL)	69 21	MYTH 3 (PL)
CUE CLUB (PL)	28 1	HALF LIFE : GENERACJA 2.5	89 zt	NA KLOPOTY PANTERA
CZERWONY KAPTUREK (PL)	19 7	HALF LIFE : GENERACJA 3.0	114 21	NBA 2000
DARKSTONE	29 71	HARRY POTTER KAMIEÑ (PL)B	114 zl	NBA LIVE '99
DELTA FORCE	38 21	HEAVY METAL	46 zl	NECRONOMICON (PL)
DELTA FORCE 2	38 71	HELI HEROES (PL)	37 zt	NEED FOR SPEED 4
DELTA FORCE LAND WARRIOR	74 21	HELLBOY (PL)	20 zf	NEED FOR SPEED 4 NEED FOR SPEED PORS
DESCENT 3 (PL)	20 71	HEROES 2+3+ARMAG.(PL)B	30 zt	NHL 2002
DESTRUCTION DERBY 2 (PL)	20 zł	HEROES ARMAGEDDON BLADE(PL)B	19 zt	NHL 2002 NOMAD SOUL
DEUS EX	72 zt	HEROES CHRONICLES (ZA SZTUKE)	54 zl	NOWE SZATY KRÓLA (P
COLORD FPL)  COMMA PARBARIAN (PL)  COMMANCHE 3  COMMANCHE	48 zl	HEAVY METAL HEL HEROES (PL) HELLBOY (PL) HEROES 2+3+ARMAG.(PL) HEROES ARMAGEDDON BLADE(PL) HEROES CHRONICLES (ZA SZTUKE) HEROES COMP. H2+H3+AR+SH. NEROES COMP.	49 zt	OFF ROAD (PL)
DIABLO 1+DIABLO2+PAN ZN.(PL)	175 zt			OGNIEM I MIECZEM (PL
		HEROES M&M 4 (PL) 3-2002Z	89 zf	OIL TYCOON (PL)
DIABLO 2+PAN ZNISZCZENIA(PL) DIE BY THE SWORD (PL) DIE HARD TRILOGY 2	135 zf	HEROES M&M 4 (PL) 3-2002 Z HEROES SHADOW OF D. (PL) +H.2 B HIDDEN&DANGERROUS2 04-2002 Z	30 zł	ONI
DIE BY THE SWORD (PL)	20 zt	HIDDEN&DANGERROUSZ 04-2002Z	89 21	OPERATION FLASHPOIN
DIE HARD TRILOGY 2	29 zf	HITMAN 2 5-06-2002 Z	11421	ORIENTALNE NOCE (PL)
DISNEY'S HERCULES	25 zt	HUNUS PUNUS HUZOWA PANTERA	64 21	ORYGINAL WAR 2CD(PI
DISNEY'S HERCULES DIUNA WG F.HERBERTA	74 zt	HOKUS POKUS RÓŻOWA PANTERA HOPKINS FBI (PL) HOSTILE WATERS (PL)N HUGO MAGICZNA PODRÓŻ (PL)	20 21	PANZER ELITE SE (PL).
DOGFIGHTER AIRFIXS	20 zt	NUISO MACIONA PODRÁTICA	(42)	PANZER GENERAL 3D
				PERSIAN WARS (PL)

ERAWSZE GI		Id PL
UGO TROPIKALNA WYSPA (PL)  UGO TROPIKALNA WYSPA 2(PL) N  UGO ZACZAROWANY DAB (PL)  LUGO ZAKLETA KOLEJKA (PL)  EWIND D. + HEART OF THE WIN S  A LESTEM (PL)  A LEGTEM (PL)  SACK ORLANDO (PL)	55 zł	PHANTASMAGO
UGO TROPIKALNA WYSPA 2(PL)N	74 zf	PIZZA CONNECT
UGO ZACZAROWANY DAB (PL)	55 zł	PIZZA SINDICAT
UGO ZAKLĘTA KOLEJKA (PL)	74 zł	PLANESCAPE TO
EWIND D. + HEART OF THE WINS	65 zt	PLANETA MALP
A JESTEM (PL)	69 zt	POKEMON PRIN
ACK ORLANDO (PL)	19 zf	POLSKA GOLA (
ACK ORLANDO DIRECTORS CUT	29 zł	POMPEI (PL)
AGGED ALLIANCE 2 (PL)	19 zł	POOL OF RADIA
AGGED ALLIANCE 2.5 BUSS.(PL)	20 zł	PREMIER L.FOO
DIN STRIKE FIGHTER	44 zł	PRIMITIVE WAR
ANGUREK KAO (PL)	39 zł	PRO RALLY 200
INGDOM UNDER FIRE (PL)	20 zł	PROJECT IGI
NIGHTS AND MERCHANTS (PL)	19 zł	PRZYGODY RYŚ
NIGHTS&MER.PEASANT REBELL	48 zł	PSZCZÓŁKA MA
OHAN (PL)N	45 zł	QUAKE COLLEC
ACK ORLANDO DIRECTORS CUT.  ACK ORLANDO DIRECTORS CUT.  AGGED ALLANCE 2 (PL).  AGGED ALLANCE 2 (PL).  AGGED ALLANCE 2 S BUSS. (PL).  NOS STRIKE FIGHTER.  ANGUREK KAD (PL).  NIGHTS AND FIRE (PL).  NOGHTS AND MERCHANTS (PL).  NOHAN (PL).  NOACKY (PL).	89 zt	RAEH DVD (PL)
RONIKI CZARNEGO KSIĘŻYCA(PL) RZYŻACY (PL)N SIĄŻĘ I TCHÓRZ (PL)N	20 zł	RAILROAD TYC
RZYZACY (PL)N	74 zł	RAINBOW SIX:
SIĄZĘ I TCHORZ (PL)	19 zł	RAINBOW SIX: E
URKA WIELKANOCNA (PL)	19 zf	RALLY CHAMP.
SIĄŻĘ I TCHÓRZ (PL) URKA WIELKANOCNA (PL) URKA WODNA (PL)B ARRY 7 (PL)B AST BRONX.	20 zt	RALLY CHAMPI
ARRY 7 (PL)	47 zt	RALLY TROPHY
AST BRONX	15 zł	RANDEVOUS Z I
EGO ALPHA TEAM (PL)	89 zf	RAYMAN M (PL)
EGO LEGOLAND (PL)	89 zf	REAL WAR (PL)
EW LEON (PL)	20 zł	RED ALERT
ATH (PL) 2CD	19 zł	RED ALERT 2 RED ALERT 2 +
OCO-COMMOTION (PL)	64 zi	RED ALERT 2 +
ONGEST JOURNEY (PL)	47 zl	RED ALERT YUR
AFIA (PL) 06.2002Z	89 zf	RED ALERT1+2
AGIC&MYTHEM	29 zl	REDLINE RACEF
URKA WOODNA (PL)  ARRY 7 (PL)  AST BROIX  GOO ALPINA TEAM (PL)  GOO LEGOLAND (PL)  WU LEON (PL)  ATH (PL) 2CD  COO-COMMOTION (PL)  DONGEST JOURNEY (PL)  ARRA (PL) 3C 2CD  Z  AGCLAMMTREE  ALL STY (PL)  ALL PAYNER (PL) + PODKLADKA	45 zl	RETURN TO CAS
IAX PAYNE (PL) + PODIKLADKA, DIX (PL) DIX 2 + MDK 1	89 zi	REVENANT
DK (PL)	20 21	REX NAJWIERNI
IDR 2 + MUK 1 (PL)	4/21	RING (PL) 4 CD
EDAL OF HONORN	114 21	ROADWAGE
IDNICUT DACING (DL)	104	ROLAND GARRO
IIC 20 EALCOLIM	19 21	SABRINA: CZAR
IIG ALLEY	15 1	SAGA GNIEW W
IIGHTEMAGIC 7	20 1	SALT LAKE 200
IIGHTAMAGIC 8 (PL)	10 1	SCREAMER 2
IONOPOLY TYCOON	130 2	SEGA RALLY CH SEGA TOURING
ORTAL COMBAT 4  ORTYR (PL)  OTO RACER 2  OTO RACER 3  N	38 zł	SERIOUS SAM (
ORTYR (PL)	19 zt	SERIOUS SAM (
IOTO RACER 2	45 zł	SETTLERS 1+2
IOTO RACER 3N	114 21	SETTLERS 2 (PL
OTO RACER 3 N UNINKH-ZIMA MIMINKÓW (PL) NST 3 SULE (PL) NST	64 21	SETTLERS 3 GO
YST 3 FXILE (PL)	64.21	SETTLERS 4 (PL
YTH 3 (PL)	64.71	SETTLERS 4 NO
A KLOPOTY PANTERA	69 21	SHIZM (PL)
BA 2000	43 zl	SHOGUN MONG
BA LIVE '99	29 zł	SHOGUN+MON
ECRONOMICON (PL)	19 zł	SIDICATE WARS
EED FOR SPEED 4	44 21	SILENT HUNTER
EED FOR SPEED PORSCHE	49 zl	SILENT HUNTER
HL 2002	119 zt	SIM CITY 2000.
OMAD SOUL	29 zł	SIM CITY 3000 (
OWE SZATY KRÓLA (PL)	47 zl	SIMS (PL)
FF ROAD (PL)	74 zł	SIMS + SWIATO
GNIEM I MIECZEM (PL)	29 zt	SIMS BALANGA
IL TYCOON (PL)	19 21	SIMS BRAVO (P
HL 2002  OMAD SOUL  OWE SZATY KRÔLA (PL)  FF ROAD (PL)  GRIEMI MIRECZEM (PL)  IL TYCOON (PL)  NI.	46 zł	SIMS RANDKA (
PERATION FLASHPOINT (PL)	89 zf	SIMS SWIATOW
GNIEM I MIECZEM (PL) IL TYCOON (PL) NI PERATION FLASHPOINT (PL) RIENTALNE NOCE (PL) RYGINAL WAR 2CO(PL)	47 21	SIMS ŚWIATOW
HYGINAL WAR 2CU(PL)	29 21	SIMS WAKACJE

ı		2.3
	PHANTASMAGGRIA 2 (PL) PRZA COINCETION 2 (PL) PRZA COINCETION 2 (PL) PRANSECAPE TONUEST (PL) PANSECAPE TONUEST (PL) POLICE AND PROPER (PL) POLICE AND PROPER (PL) POLICE AND PROPER (PL) PR	30 H
	PIZZA CONNECTION 2 (PL)	48 21
	PIZZA SINDICATE (PL)	20 zt
	PLANESCAPE TORMENT (PL)S	65 zt
	PLANETA MALP (PL)N	45 zl
	POKEMON PRINT STUDIO (PL)	69 zt
	POLSKA GOLA (PL)	74 zł
	POMPEI (PL)	20 zł
	POUL OF RADIANCE(PL)	89 zf
	PREWIEN L.FOUTBALL MAN.2002	114 21
	PRO RALLY 2001/PL)	45 vi
	PROJECT IGI	74 21
	PRZYGODY RYŚKA (PL)	29.21
	PSZCZÓŁKA MAJA (PL)	64 zł
	QUAKE COLLECTOR'S EDITION	169 zf
	RAEH DVD (PL)	48 zf
	RAILROAD TYCOON DELUXE(PL)	64 zt
	RAINBOW SIX : COVERT OPS(PL)	89 zt
	HAINBUW SIX: BLACK THHON(PL)N	89 zf
	PALLY CHAMPIONICHID (PL)	10 -1
	RALLY TROPHY (PL)	74 1
	RANDEVOUS 7 NIEZNA IOMA (PL)	46 1
	RAYMAN M (PL)	64 21
	REAL WAR (PL)	24 21
ì	RED ALERT	44 zl
	RED ALERT 2	69 zł
	RED ALERT 2 +RED 1	79 zł
	RED ALERT YURI'S REVANGE	74 zł
1	RED ALERT1+2+YOURI REVANGE	114 zl
	REDLINE RACER	20 zł
1	DEVENANT	155 21
ı	REY NA IMIERNIE ISTV (DI.)	50 H
ı	PSZCZOŁA MAJA (PL).  OJANE GOLLEGON'S SEDITION RABI DZO DIL  RABI DZO DI	20 11
i	ROADWAGE	1971
i	ROLAND GARROS FR. 2001	74 21
ı	SABRINA: CZAROWNICA(PL)	65 zt
i	SAGA GNIEW WIKINGÓW (PL)	20 zt
ł	SALT LAKE 2002N	114 zł
1	SCREAMER 2	20 zt
ı	SEGA HALLY CHAMPIONSHIP	15 zł
ı	SEGA TOURING CAR CHAMPIONSHIP.	15 zł
1	SERIOUS SAM 2 (PL) N	65 21
i	SETTLERS 1+2+3+4 (PL)	144 21
ı	SEGA LOURING GAR UPRANPIONSHIP SERIOUS SAM 2 (PL) N SETILERS 1 + 2 + 3 + 4 (PL) SETILERS 2 (PL) SETILERS 2 (PL) SETILERS 3 GOLD (PL) SETILERS 4 (PL) SETILERS 4 (PL) SETILERS 4 NOWE MISIE N SHIZM PL) SETILERS 4 NOWE MISIE N SHIZM PL)	20 zt
ı	SETTLERS 3 GOLD (PL)	65 zł
ı	SETTLERS 4 (PL)	89 zt
J	SETTLERS 4 NOWE MISIEN	45 21
ı	SHIZM (PL)	46 zł
ı	SHOGUN MONGOL INVASION (PL)	74 zl
1	SETILERS 4 NOWE MISSE. N SHIGM (PL) SHOGUN MONGOL INVASION (PL) SHOGUN MONGOL INVASION (PL) NIDICATE WARS SILENT HUNTER 2 (PL) SIM CITY 2000 SIM CITY 2000 SIM CITY 2000 SIMS (PL) SIMS (PL) SIMS (PL) SIMS (PL) SIMS (PL)	114 21
ı	CHIENT HINTED 2 (DIX	25 21
ı	SILENT HUNTER COMM ED	48 7
1	SIM CITY 2000	29 71
1	SIM CITY 3000 (PL)	44 zt
i	SIMS (PL)	89 zł
ı	SIMS + ŚWIATOWE ŻYCIE (PL)	119 zł
I	SIMS BALANGA (PL)	74 zt
ı	SIMS BRAVO (PL) FULL PACK	189 zł
i	SIMS HANDKA (PL)	74 21
1	CIME CUIATOME TYPE PALAME	69 21
J	SIMS WAKAC IF (PI )	74 1
J	SIM CITY 3000 (PL) SIMS (PL) SIMS (PL) SIMS + S'WATOWE ZYCIE (PL) SIMS BALANGA (PL) SIMS BARNO (PL) SIMS BARNO (PL) SIMS SIMS (PL) SIMS SWATOWE ZYCIE (PL) SIMS SWATOWE ZYCIE (PL) SIMS SWATOWE ZYCIE (PL) SIMS SWATOWE ZYCIE (PL) SIMS SWATOWE SYCIE + BALANGA SOLOJER OF FORTUNE 2 6-2002 Z SONC 30(PL)	139 2
ı	SOLDIER OF FORTUNE 2 6-2002 7	149 zl
	SONIC 3D(PL)	47 zl
,	a-info pod telefonem Powyższy ce	

#### W pełnej ofercie ponad 1000 pozycii na stanie

CCC CCC CCC	
SOUL REAVER	39 zf
SOUL REAVER 2	114 zt
SPEEDWAY (PL)	19 21
SPIDERMAN	149 zt
STAR WARS FORCE COMMANDER	74 zt
STAR WARE IERI VAIGUTE	74 zt
STAR WARS JEDI KNIGHTS STAR WARS ROGUE SQUADRON	74 zt
	74 2
STAR WARS X-WING ALLIANCE	74 zt
STAR WARS X-WING ACLIANCE STAR WARS X-WING COLLECT STAR WARS: EPISODE I: RACER STAR WARS: FORCE COMMAND STAR WARS: PORCE COMMAND	74 zl
STAR WARS: EPISODE I: RACER	74 zl
STAR WARS: FORCE COMMAND	74 zl
STAR WARS: PHANTOM MENACE	74 zt
STARCRAFT+BROODWAR	48 zf
STARMAGEDDON (PL)	45 zl
STARWARS STARFIGHTERN	155 zł
STUNT GP (PL)	48 zf
SUDDEN STRIKE (PL)	89 zf
SW - JEDI KNIGHT 2 N	155 zt
SZACHY 2001 (PL)	48 zt
STACHY OR (PL)	19 21
éwinic (01)	19 21
STAR WARS, PHANTOM MENACE STARGRAFT BROROWAR STARMAGEDON (PL) STARWARS STARGHITER NOTHIT OF (PL) SULDEN STRIKE (PL) SWJEDI KNIGHT 2 SZACHY 2001 (PL) SZACHY 30 (PL) SNEZHY RAJD (PL) TAND RINKE (PL)	29 zł
SNIEZNT HAJU (PL)	30 zf
TAXI UKIVER (PL)	
1EST DRIVE 6 (PL)	20 zt
TAXO DRIVER (PL). TEST DRIVE 6 (PL). THERE KINGDOMS THRONE OF DARKNESS (PL). TOCA. TOCA 2 (PL).	114 21
THRONE OF DARKNESS (PL)	64 zt
TOCA	20 zł
TOCA 2 (PL)	20 zł
TOMB RAIDER 1	39 zf
TOMB RAIDER 2	39 zf
TOMO PAIDED 2	55 zt
TOMB RAIDER 3	74 21
TOMB RAIDER CHRONICLES	
	89 zf
TONY H. PRO SKATER 3 4,2002Z	149 zi
TONY HAWK'S PRO SKATER 2	89 zł
TOUR CAN	19 zt
TRADE EMPIRES (PL) TRAFFIC GIANT GOLD (PL) TRAIN SIMULATOR TRIBES 2	64 zt
TRAFFIC GIANT GOLD (PL)	29 zt
TRAIN SIMULATOR	155 zł
TRIBES 2	46 zł
	19 21
TROPICO (PL)	89 zf
TRODICO DA ICVA MACDA (DL)	48 zl
TUNCHEVA (DL) 200	
THEFT DOTA (DL)	19 zt
TROPICO (PL) TROPICO (PL) TROPICO RAJSKA WYSPA(PL) TUNGUSKA (PL) 2CD TWERDZA (PL) TZAR (PL) UNREAL UNREAL VAMPIDE C	89 zt
IZAN (PL)	20 zt
UNKEAL	19 zł
	46 z1
VIRTUA COP 2	15 21
VIRTUA FIGHTER 2	15 zf
WARCHAMMER DARK OMEN WARCHAFT + BATTLE NET WARCRAFT 3 (PL) 06-2002 Z	25 zt
WARCRAFT + BATTLE NET	48 zf
WARCRAFT 3 (PL) 06-2002	114 21
WARD (PL)	19 zł
WARD (PL)	89 zt
	89 zi
WATCHMAKER (PL)	69 zł
WATCHMAKER (PL) WEHIKUŁ CZASU (PL)	
WIGGLES (PL)	20 zt
HIGGES (FL)	89 zł
WIGGLES (PL)	39 zf
	89 zf
WORLD WAR 3	72 zt
WORMS ARMAGEDDON (PL)	64 zf
WORMS BLAST (PL)	45 zf
WORMS W PARTY+KOSZULKA R	74 21
WYSPA 7 SKARBÓW (PL)	19 zt
WYŚCIGI WYKRĘTÓW	48 zf
ZAX GALAKTYCZNY WOJOWNIK ZEUS PAN OLIMPU (PL)	29 zt
7FIIS PAN OI IMPLI (PL)	89 zi
ZORRO	74 zl
stanowi oferty handlowei Conv.	ahoud

#### Niżej wymienione tytuły lada chwila ukażą się na polskim rynku. Jeśli zamówisz je przed ich premierą zyskasz: • paczke dostajesz zaraz po polskiej premierze gry • korzystasz z licznych promocji • cena jak zwykle będzie dużo niższa od detalicznej

ZAMÓW PRZED PREMIERA

dostaniesz pełną oryginalną grę w profesionalnym opakowaniu. 89zt GRAND THEFT AUTO 3 (PL)
WSZYSTKIE WCZEŚNIEJSZE ZAMÓWIENIA
ZOSTANĄ WYSŁANE W NOWEJ NIŻSZEJ CENIE!

Dungeon Siege 89zł 24.04.2002 CAPITALISM 2(PL)



Z - zapowiedz N - nowość S - spadek ceny B - bestseller DATA - data premiery TEL.-cena w momencie redagowania reklamy jeszcze nie znana-info pod telefonem. Powyższy cennik nie Istanowi oferty handlowej. Ceny obowiązują na dzień 18.04.2002., \* aktualne do wyczerpania zapasów , po tym inna niespodzianka GRATIS PATRONAT MEDIALNY - BIURO OGŁOSZEŃ I REKLAMY : INVESCO OTWOCK

#### Unreal coraz bliżej

Firma Infogrames podała datę premiery kontynuacji dwóch nadchodzących trójwymiarowych strzelanin z serii Unreal. Unreal Tournament 2003 ukaże się jeszcze w lecie tego roku, natomiast Unreal 2 pojawi się w sklepach dopiero przed gwiazdką.

#### Nietypowa kontynuacja Tropico

Tropico, gra strategiczna, w której wcielaliśmy się w dyktatora małego państewka, wkrótce doczeka się niezwykłej kontynuacji. W Pirate Cove będziemy rządzić piracką wysepką w XVII wieku. **GROM** podoba się ten pomysł!

#### Ciekawe podejście do wyścigów

W ukazujących się w wakacje wyścigach Total Immersion Racing będziemy jeździć na najsłynniejszych torach świata. Twórcy kładą główny nacisk nie na grafikę, ale na inteligencję komputerowych przeciwników. Niektórych z konkurentów poznamy po stylu jazdy!

#### **Kolejny Rayman**

Ubi Soft zapowiedziało wydanie kolejnej części gry zręcznościowej Rayman. Rayman 3: Hoodlum Havoc ma wykorzystywać coś, co twórcy nazywają taktycznym systemem starć z przeciwnikami. GRY są ciekawe, w jaki sposób duch serii Rayman zostanie połączony z elementami taktycznymi.

#### **Hotelowy** gigant

15 maja ukaże się gra Hotel Giant po polsku. Wcielimy się w niej w przedsiębiorcę zarządzającego hotelem. Urządzimy go z rozmachem, korzystając z bogatego wyposażenia. Zatrudnimy także personel i przeprowadzimy akcje reklamowe.

#### Miliony Blizzarda

Firma Blizzard poinformowała o swoich wynikach sprzedaży. Od roku 1997 gracze kupili ponad 11 milionów egzemplarzy obu części Diablo! Starcraft i dodatek Brood War zostały sprzedane w liczbie ponad sześciu milionów sztuk, a gry z serii Warcraft osiągnęły ponad pięć milionów.



Na każdej mapie wykonamy co najmniej kilka zróżnicowanych zadań

#### Warcraft III: Reign of Chaos'

**Gra strategiczna na PC |** W trzeciej części słynnej gry strategicznej staniemy na czele jednej z czterech ras.

Będziemy dowodzić ludźmi, orkami, nieumarłymi lub ciemnymi elfami. Naszą armię wesprą legendarni bohaterowie, których wyposażymy w przedmioty zwiększające ich moce. Postawimy różne budynki, dzięki czemu nasze oddziały

ulepszą swoją broń. Zobaczymy również siedem typów budynków neutralnych, w których kupimy nowe przedmioty lub wynajmiemy wojska. Za miesiąc **GRY** przetestują wersję beta Warcrafta III!

→Termin: czerwiec 2002 Informacje: CD Projekt, 03-301 Warszawa, ul. Jagiellońska 74, tel. (0 prefiks 22) 519 69 19, www.cdprojekt.info



Rzucaniu czarów mają towarzyszyć przepiękne efekty graficzne



W Warcrafcie III pojawią

się nowe narzędzia wojenne,

na przykład karabiny z bagnetami

Środki techniczne odegrają ważną rolę w walce. Będą nawet wozy bojowe!

#### Virtua Tennis<sup>2</sup>

Gra sportowa na PC i DC | Wcielimy się w tenisistę i zagramy w kolejnych turniejach.

Wybierzemy naszego bohatera spośród sław takich jak Carlos Moya czy Jim Courier. Wraz z kolejnymi zwycięstwami odkryjemy różne niespodzianki. Podczas meczu będziemy kontrolować każde uderzenie naszego zawodnika, dzięki czemu precyzyjnie umieścimy piłkę w korcie. Na różnych typach nawierzchni zastosujemy rozmaite strategie rozgrywki.

GRY cieszą się, że najlepsza konsolowa gra tenisowa została przeniesiona na pecety.

Termin: polowa 2002

Informacje: IM Group, 02-234 Warszawa, ul. Działkowa 37, tel. (0 prefiks 22) 868 52 68, www.empireinteractive.com/vt



Grafika
i animacja
w wersji na
Dreamcasta
wyglądały
zachwycająco.
Podobnie
prezentują się
w pecetowej
wersji demo,
choć gra
wymaga
szybkiego
komputera



Jeśli planując akcję, uwzględniamy wszystkie zagrożenia, to nasi komandosi szybko i sprawnie likwidują terrorystów lub groźnych bandytów

## Rainbow Six: Raven Shield

#### Gra strategiczna na PC |

Oto druga część znanej gry taktycznej, której patronuje wybitny autor powieści sensacyjnych – Tom Clancy.

Po raz kolejny będziemy dowodzić oddziałem antyterrorystycznym w niebezpiecznych misjach na całym świecie. Zadania będą trudne. Na przykład będziemy przechwytywali broń chemiczną lub rozprawimy się z bandytami, którzy napadli na bank. Najważniejsze będzie zaplanowanie akcji i zgranie działań naszego zespołu.

→Termin: Iİİ kwartal 2002 Informacje: Play it!, 33-300 Bielsko-Biala, ul. Wyspiańskiego 10, tel. (0 prefiks 33) 811 87 29





## NASZE CENY SPADAJA

GRY. TWOJA PASJA. NASZA SPECJALNOŚĆ.

SUPER PROMOCJE WIRTUALNEGO ŚWIATA





www.wirtualny.com (OPREFIX 22) 519 69 69

poniedziałek - piątek: 800- 1800

#### PRZED PREMIERĄ

#### WARCRAFT III



Trzecia odsłona doskonałej serii gier RTS WarCraft. Gracze będą walczyć w całkowicie interaktywnym świecie w którym znajdą: wędrujące potwory, neutralne miasta, twierdze czy świątynie. Gracz będzie mógł wybierać spośród czterech różnych ras: Orków, Ludzi, Nieumarłych i Ciemnych Elfów, z których każda dysponuje własnymi unikalnymi jednostkami, technikami wojennymi i magicznymi właściwościami.

PREMIERA: CZERWIEC 2002



Zamawiając grę WARCRAFT III otrzymasz GRATIS gre SACRIFICE PL (3 CD)



HEROES OF MIGHT AND MAGIC IV





















49

90













#### **MIGHT AND MAGIC IX**



Writ of Fate to dziewiąta cześć jednej z najpopularniejszych serii RPG rozgrywająca się w fantastycznym świecie Might & Magic. Fabula toczy się w innym rejonie tego samego świata co w Heroes of Might & Magic IV. Od naszego postępowania w grze zależeć będzie złagodzenie lub nasilenie konfliktu zaistniałego w tej części świata.

Nowe przygody zaczynają się gdy nasz statek, plynący z Cheh'dian do Mendossus, rozbija się na Isle of Ashes na środku morza Verhoffin...

PREMIERA: MAI 2002



Zamawiając grę MIGHT AND MAGIC IX otrzymasz GRATIS gre KINGDOM UNDER FIRE PL

#### GTA 3



Znakomita a jedno cześnie mocno kontrowersvina trzecia serii gier akcji Grand Theft Auto. Tym razem przenosisz się trzeci wymiar przestępcz półświatka Liberty

PREMIERA: KWIECIEŃ 2002

KSIĄŻKI

#### WARLORDS BATTLECRY II



Warlords Battlecry II to gra strategiczna, w której duży nacisk polożono na rozwój postaci głównego bohatera. Na graczy czeka tu calkowicie nowa nieliniowa kampania o otwartym zakończeniu, w którei wystąpi dwanaście różnych ras.

PREMIERA: CZERWIEC 2002

#### GRY KARCIANE



J.R.R. TOLKIEN

#### **ICEWIND DALE II**



Kontynuacja Icewind Dale, przebojowego RPG, w którym ponownie przenosimy się do mrożnych krain świata Forgotten Realms W Icewind Dale II czeka nas wedrówka po całkowicie nowych lokacjach i odkrywanie nieznanych dotychczas mrocznych labiryntów.

PREMIERA: WRZESIEŃ 2002

#### CO ZYSKUJESZ KUPUJĄC U NAS

- Koszty wysylki już od 7,90 zł. (3 7 dni
   Dostawa na drugi dzień dopłata tylko 7 złotych. Razem 14,90 zł.

#### Najtańsze zakupy w Interncie: www.wirtualny.com

Na naszej stronie internetowej poza pelną ofertą Wirtualnego Świata znajdziesz wiele ciekawych wiadomości, plików, grafik i patchy do wszystkich gier. Ponadto składając zamówienie u nas otrzymujesz swoje ulubione gry taniej. W naszych KONKURSACH możesz wygrać ciekawe i oryginalne nagrody, w AUKCJACH zdobyć "białe kruki" ze świata gier.

Pod koniec roku ukaże się strategia czasu rzeczywistego Highland Warriors przedstawiająca walki pomiędzy szkockimi klanami a Anglikami. Stoczymy ponad 100 historycznych bitew, które rozegrały się w Szkocji od 843 roku aż do XIV wieku, czyli czasów przedstawionego w filmie Braveheart powstania Szkotów pod wodzą Williama Wallece'a. Niestety nie wiadomo jeszcze, kto wyda grę w Polsce.

Xbox wysłucha poleceń Fonix Corporation podpisała z firmą Microsoft porozumienie o produkcji systemu rozpoznawania mowy do konsoli Xbox. Dzięki temu już wkrótce ukażą się gry, w których wydamy polecenia za pomocą głosu. GRY mają nadzieję, że już wkrótce podobne systemy będą stosowane w grach pecetowych.

#### Nowe gry na podstawie komiksów

Niedawno pojawiły się wieści o wydaniu gry przygodowo-zręcznościowej na motywach słynnego komiksu Thorgal. Z kolei firma Ubi Soft zapowiedziała trójwymiarową strzelaninę na podstawie innego znanego komiksu, XIII, którego scenariusz tworzy... autor Thorgala, Jean Van Hamme! Wstrząsającą oprawę graficzną ma jej zapewnić program gry Unreal II. Data premiery nie jest znana.

#### **Demo Warrior Kings** usuniete z internetu

Firma Microids zażądała usuniecia ze wszystkich internetowych serwerów wersji demonstracyjnej swojej strategii czasu rzeczywistego Warrior Kings. Firma zezwoliła na jej publikację jednemu z brytyjskich pism na zasadzie wyłączności, ale już po kilku dniach demo znalazło się w sieci.

#### Zombiaki na planie!

Wytwórnia Mindfire Entertainment przygotowuje filmową adaptację konsolowego horroru (jego druga część ukazała się też na pecety) pod tytułem House of the Dead. Budżet filmu to 12 milionów dolarów.

**Command & Conquer:** Generals<sup>1</sup>

Gra strategiczna na PC | Ta kontynuacja znanej serii strategii czasu rzeczywistego będzie się toczyć w przyszłości, podczas wstrząsającego światem międzynarodowego konfliktu.

Staniemy na czele jednej z trzech armii. Poprowadzimy do zwycięstwa komunistyczne Chiny, potem terrorystyczną Globalna Armie Wyzwolenia, a na koniec Stany Zjednoczone. Nie wiadomo jeszcze, jak fabuła będzie się łączyć z poprzednimi cześciami serii. Twórcy obiecują że gra będzie miała szczegółową, trójwymiarową grafikę, jakiej jeszcze nie widzieliśmy.

Ewolucje myśliwców pomiędzy wieżowcami wyglądają zachwycająco

GRY są ciekawe, czy Generals przełamie schematy, które irytowały nas w innych strategiach z tej zasłużonej, ale ostatnio wtórnej serii.

→Termin: III kwartał 2002 Informacje: IM Group, 02-234 Warszawa, ul. Działkowa 37, tel. (0 prefiks 22) 868 52 68, www.imgroup.pl



•••••

Luksusowe i szybkie maszyny czekają na mistrzów kierownicy

#### MPH<sup>2</sup>

Gra wyścigowa na PC | Zasiądziemy za kierownicą nowoczesnego samochodu wyścigowego i ruszymy, by pokonać konkurentów.

Gra nie będzie szczegółowym symulatorem jazdy. Będziemy pedzić z nieprawdopodobną prędkością samochodami podobnymi do prawdziwych, ale nazywającymi się inaczej. Ciekawie zapowiada się system uszkodzeń aut, dzięki któremu zobaczymy, jak samochód deformuje się podczas zderzeń. Autorzy obiecują także, że nasze wyczyny obejrzymy z takich ujęć kamery, których nie widzieliśmy jeszcze w żadnej grze wyścigowej.

→Termin: III kwartał 2002 Informacie: www.iridon.com

#### Rise of Nations'

#### Gra strategiczna na PC |

Twórcą tej gry jest Brian Reynolds współpracujący wcześniej z Sidem Meierem przy takich hitach, jak Civilization II czy Alpha Centauri.

W Rise of Nations bedziemy kierować rozwojem cywilizacji. Staniemy na czele jednego z ludów i pokonamy wrogów. Nasze imperium przejdzie wszystkie historyczne fazy rozwoju. Na początku stoczymy bitwy na proce i maczugi, z biegiem czasu na polu walki pojawią się karabiny, a potem czołgi. Dlatego ważny będzie rozwój technologiczny.

→Termin: wiosna 2003 Informacje: CD Projekt, 03-301 Warszawa, ul. Jagiellońska 74, tel. (0 prefiks 22) 519 69 19, www.cdprojekt.info



Na początku będziemy dowodzić grupą jaskiniowców. Z czasem nasze prymitywne osady rozwina sie w duże miasta





Grób Balina w Morii do złudzenia przypomina ten z filmu

Stoczymy morderczą walkę z trollem

#### Lord of the Rings

Gra akcji na PC i PS2 | Przeniesiemy się do Śródziemia, świata z trylogii J.R.R. Tolkiena zekranizowanej przez Petera Jacksona.

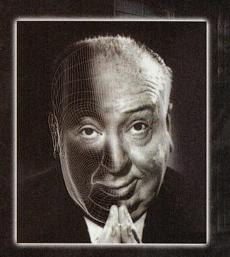
Ruszymy do Góry Przeznaczenia, by cisnąć do niej Pierścień władzy. Weźmiemy udział w najważniejszych wydarzeniach, które widzieliśmy w filmie Drużyna Pierścienia. Wcielimy się w Aragorna, krasnoluda Gimlego lub elfa Legolasa i stoczymy walki z orkami i potworami. Opracujemy też własne taktyki. Grafika będzie trójwymiarowa, a poziomy mają łudząco przypominać miejsca znane z filmu. →Termin: jesień 2002 Informacje: IM Group, 02-234

Warszawa, ul. Działkowa 37, tel. (0 prefiks 22) 868 52 68, www.imgroup.pl



#### **NOWA SERIA**

#### SŁYNNE POSTACIE TAJEMNICZE WYDARZENIA



# Hitchcock: OSTATNIE LIGHT

Alfred Hitchcock, autor "Ptaków" i "Psychozy", raz jeszcze postanowił zaskoczyć swoich fanów. Przygotowana w oparciu o jego wskazówki, mroczna gra przygodowa "Hitchcock: Ostatnie Cięcie" przeniesie Cię do świata, w którym nic nie jest bezpieczne. Z planu amatorskiego filmu znikają ludzie. Nikt nie wie, co się z nimi stało. Klimatyczna grafika, intrygujące filmowe wstawki, niepokojąca ścieżka dźwiękowa, wreszcie interesujące zagadki sprawią, że również przepadniesz... na długie godziny. Na szczęście ambitny detektyw rozpoczyna śledztwo...

NIE WAHAJ SIĘ! ROZWIĄŻ NAJWIĘKSZĄ ZAGADKĘ KRYMINALNĄ SWEGO ŻYCIA!





WKRÓTCE W SERII INNE DOSKONAŁE GRY ZA 39% ZŁ



o Proroku i Zabójcy

TWIERDZY ALAMUT

LOCH NESS

















© 2002 The Arxel Guild, Multimedia, Galilea/Wanadoo Editi Wszystkie prawa zastrzeżo

#### WZLOTY

#### GameCube w Polsce

GameCube, nowa konsola firmy Nintendo, ma swoją europejską premierę 3 maja. Tego samego dnia trafi ona do polskich sklepów. W dodatku w całkiem atrakcyjnej cenie: 999 złotych to sporo taniej od konkurencyjnej PlayStation 2, która kosztuje obecnie 1449 złotych. Niestety gry na GameCube'a będą boleśnie drogie - po 249 oraz 279 złotych.

GROM podoba się postawa firmy Nintendo, która traktuje Polske jak normalny europejski rynek. Nie jest to oczywiste dla innych: mimo że europejska premiera konsoli Xbox miała miejsce 14 marca, nie wiadomo, kiedy trafi ona do sprzedaży w Polsce. Polski oddział Microsoftu informuje że: "W momencie gdy pojawią się odpowiednie warunki, rozważone zostanie wprowadzenie Xboxa".



Z mieczem świetlnym w dłoni będziemy walczyć z robotami i złymi Sithami

Knights of the Old Republic

Gra fabularna na PC i Xboxa | Wkroczymy w świat Gwiezdnych wojen z czasów Starej Republiki, gdy galaktyką wstrząsały wojny rycerzy Jedi z Sithami.

Wcielimy się w obrońce republiki albo na przykład w przemytnika - naszym przeznaczeniem i tak będzie zostać Jedi. Od naszych czynów bedzie zależeć, czy zwycięży w nas dobro czy też pochłonie nas ciemna strona Mocy. W podróż zabierzemy do dwóch towarzyszy, w tym inteligentne roboty.

Walka będzie się toczyć w czasie rzeczywistym z możliwościa wydawania rozkazów po zatrzymaniu gry. Zobaczymy wiele miejsc znanych z filmów, ale odwiedzimy też planetę Sithów czy egzotyczny Kashyyk, skąd pochodzi Chewbacca, nawigator i przyjaciel Hana Solo z Gwiezdnych wojen.

→Termin: III kwartał 2002 Informacje: LEM 02-948 Warszawa, ul. Obornicka 11, (0 prefiks 22) 651 73 24, www.lem.com.pl

#### UPADKI

#### eXtra błędy w Gorasulu

Bohaterem rubryki jest tym razem firma CD Projekt, znana ze starannie przygotowanych i wydawanych polskich wersji gier. Jednak w jej grze fabularnej Gorasul: Dziedzictwo Smoka za 29,90 złotych są poważne błędy. Trzecia z czterech płyt ma złą nazwe i nie da sie przeprowadzić pełnej instalacji. Gdy zaś gramy w trybie przygodowym, mamy podać hasło. Jednak program nie przyjmuje polskich znaków. Efekt: nie da się kontynuować zabawy!

eXtra Gra, seria gier dobrych, tanich i po polsku była dumą i wizytówką CD Projektu. Tym boleśniejsza jest więc wpadka z Gorasulem. Dobrze, że wydawca udostępnił łatki usuwające błędy. Znajdują się one na płytce dołączonej do tego numeru GIER.



Polskie orły wkrótce w boju Hani wcale nie do bani Zulus żyje Adam: dziękujemy i prosimy o wiecej!

#### NA KWASIE

Branżoliada - żenada @ Smród z piekarnika Imprezki, rauciki, wręczonka



Francuzi i Anglicy często toczyli wojny w amerykańskich koloniach. Obie strony korzystały przy tym ze wsparcia Indian. Osadnicy formowali oddziały milicji

#### No Man's Land

Gra strategiczna na PC | Przeniesiemy się do początków XVII wieku i rozpoczniemy kolonizacje kontynentu amerykańskiego.

Bedziemy dowodzić na przykład angielskimi czy hiszpańskimi osadnikami, ale także dwoma plemionami Indian. Weźmiemy udział w trzech kampaniach, z których każda będzie się składać z 30 misji. Konkretne zadania wykonamy jednak tylko wtedy, gdy tego zechcemy. GROM podoba się tak daleko posunieta swoboda zabawy, mają przy tym nadzieje, że rozgrywka bez jasno określonych celów nie okaże sie nudna.

→Termin: połowa 2002 Informacje: IM Group, 02-234 Warszawa, ul. Działkowa 37, tel. (0 prefiks 22) 868 52 68, www.imgroup.pl

#### Silent Storm

Gra strategiczno-fabularna na PC | Przeniesiemy się w czasy drugiej wojny światowej i staniemy na czele kilkuosobowego oddziału alianckich żołnierzy.

Wykonamy dziesiątki tajnych misji. Do każdego zadania wybierzemy ludzi spośród 40 żołnierzy. Zależnie od celów misji wybierzemy specjalistów w różnych dziedzinach. Przed przystąpieniem do zadania wykonamy dowolną liczbę misji losowo stworzonych przez komputer. Dzięki temu żołnierze uzyskają doświadczenie. GRY z ciekawością wypatrują premiery.

→Termin: koniec 2002 Informacje: www.nival.com



Wszyscy, którzy kochali Commandos, już cieszą się na tę grę

wersja Athlona w technologii 0,18 mikrona wystarczy graczom na długo



#### Ostatni produkt z serii Athlon XP

Firma AMD pokazała ostatni procesor Athlon z serii Palomino o oznaczeniu 2100+. To zapowiada pożegnanie ze starzejącą się technologią. Jedyną cechą odróżniającą Athlona 2100+ od innych

procesorów z tej linii jest większa prędkość działania, co osiągnięto tylko przez przyspieszenie zegara.

Dla graczy najważniejsze jest to, że po pojawieniu się nowego procesora AMD ceny wcześniejszych modeli powinny spaść. GRY cieszy taka polityka firmy, dzięki której kupujemy taniej dobre i szybkie procesory.

Informacje: www.amd.com Cena: 1600 złotych



#### Farscape<sup>4</sup>

Gra akcji na PC | Ta gra powstaje na podstawie serialu telewizyjnego. Wcieł limy się w astronautę Johna Crichtona, który trafia do odległej galaktyki.

Ważną częścią zabawy będą walki, pojawią się także elementy gry fabularnej: nasze postacie będą zdobywać doświadczenie i awansować na kolejne poziomy. Jednak duży nacisk ma także zostać położony na zagadki, które rozwiąże tylko bohater wyspecjalizowany w danej dziedzinie. Na przykład zabezpieczenia w komputerze



Walki mają być częste i dynamiczne

złamie lub obejdzie tylko doświadczony i wytrwały haker. → Termin: lato 2002

Informacje: www.redlemon.com

#### Grom

**Gra akcji na PC |** Hitlerowcy odnajdują w Tybecie tajną broń, która ma im zapewnić zwycięstwo. Przeniesiemy się do 1942 roku, by jako żołnierz sił specjalnych powstrzymać faszystowską machinę wojenną.

W tej przygotowywanej przez polskich programistów grze pomogą nam inne postacie. Walki będą się toczyć w czasie rzeczywistym, ale każda potyczka ma wymagać od nas myślenia. Z upływem czasu nasz bohater podniesie swoje umiejętności. →Termin: lato 2002 Informacje: IM Group, 02-234 Warszawa, ul. Działkowa 37, tel. (0 prefiks 22) 868 52 68, www.imaroup.pl



DATA WYDANIA

Ładna grafika wygląda obiecująco

PRODUCENT

#### ZAPOWIEDZI POLSKICH WYDAWCÓW GIER

TYTUŁ GRY

SYMULACYJNE

TYTUŁ GRY	PRODUCENT	DATA WYDANIA
LOGICZNE		
Tetris Worlds	THQ	połowa 2002
<b>美国特别的美国共和国共和国共和国共和国共和国共和国共和国共和国共和国共和国共和国共和国共和国</b>		
FABULARNE I PRZYGODOWE		
Baldur's Gate: Dark Alliance (PL)	Snowblind Studios	maj 2002
Casanova PL	Arxel Tribe	połowa 2002
Coś (The Thing) (PL)	Computer Artworks	połowa 2002
Darkened Skye (PL)	Octagon	połowa 2002
Diuna PL	Widescreen Games	maj 2002
E.T. Away from Home (PL)	Ubi Soft	maj 2002
E.T. Interplanetary Mission (PL)	Ubi Soft	maj 2002
E.T.The Extra Terrestrial	Ubi Soft	maj 2002
Freedom Force	Irrational Games	kwiecień 2002
Gothic 2 PL	Xicat	połowa 2002
Hitchcock: The Final Cut PL	Arxel Tribe	maj 2002
Icewind Dale 2 PL	Black Isle	połowa 2002
Jazz i Faust (PL)	1C	maj 2002
Legenda o Proroku i Zabójcy (PL)	Wanadoo	połowa 2002
Might & Magic IX: Writ of Fate PL	New World Computing	połowa 2002
Neverwinter Nights (PL)	BioWare	połowa 2002
Runaway PL	Pendulo	II kwartał 2002
Tajemnice twierdzy Alamut PL	Wanadoo	połowa 2002
The Shadow of Zorro PL	In Utero	maj 2002
Ultima Online: Lord Blackthorn's Revenge	Origin Systems	kwiecień 2002
Wersal 2 PL	Cryo Interactive	kwiecień 2002
World of Warcraft  SPORTOWE	Blizzard	połowa 2002
SPORTOWE FIFA World Cup 2002	EA Sports Neversoft	kwiecień 2002 kwiecień 2002
SPORTOWE FIFA World Cup 2002 Tony Hawk's Pro Skater 3	EA Sports	kwiecień 2002
SPORTOWE FIFA World Cup 2002 Tony Hawk's Pro Skater 3  STRATEGICZNE	EA Sports Neversoft	kwiecień 2002 kwiecień 2002
SPORTOWE FIFA World Cup 2002 Tony Hawk's Pro Skater 3  STRATEGICZNE Anno 1503 (P)	EA Sports Neversoft Sunflowers	kwiecień 2002 kwiecień 2002 czerwiec 2002
SPORTOWE FIFA World Cup 2002 Tony Hawk's Pro Skater 3  STRATEGICZNE Anno 1503 (P) Combat Mission (P)	EA Sports Neversoft  Sunflowers Big Time Software	kwiecień 2002 kwiecień 2002 czerwiec 2002 połowa 2002
SPORTOWE FIFA World Cup 2002 Tony Hawk's Pro Skater 3  STRATEGICZNE Anno 1503 PL Combat Mission PL Black & White: Creature Island PL	EA Sports Neversoft  Sunflowers Big Time Software Lionhead Studios	kwiecień 2002 kwiecień 2002 czerwiec 2002 połowa 2002 kwiecień 2002
SPORTOWE FIFA World Cup 2002 Tony Hawk's Pro Skater 3  STRATEGICZNE Anno 1503 P Combat Mission P Black & White: Creature Island P Capitalism 2 P	EA Sports Neversoft  Sunflowers Big Time Software Lionhead Studios Enlight Software	kwiecień 2002 kwiecień 2002 czerwiec 2002 połowa 2002 kwiecień 2002 kwiecień 2002
SPORTOWE FIFA World Cup 2002 Tony Hawk's Pro Skater 3  STRATEGICZNE Anno 1503 P Combat Mission P Black & White: Creature Island P Capitalism 2 P Cossacks: The Art of War P	EA Sports Neversoft  Sunflowers Big Time Software Lionhead Studios Enlight Software GSC Game World	kwiecień 2002 kwiecień 2002 czerwiec 2002 połowa 2002 kwiecień 2002 kwiecień 2002 czerwiec 2002
SPORTOWE FIFA World Cup 2002 Tony Hawk's Pro Skater 3  STRATEGICZNE Anno 1503 PL Combat Mission PL Black & White: Creature Island PL Capitalism 2 PL Cossacks: The Art of War PL Crazy Factory	EA Sports Neversoft  Sunflowers Big Time Software Lionhead Studios Enlight Software GSC Game World Monte Christo Multimedia	kwiecień 2002 kwiecień 2002 czerwiec 2002 połowa 2002 kwiecień 2002 czerwiec 2002 czerwiec 2002
SPORTOWE  FIFA World Cup 2002 Tony Hawk's Pro Skater 3  STRATEGICZNE  Anno 1503 PL  Combat Mission PL  Black & White: Creature Island PL  Capitalism 2 PL  Cossacks: The Art of War PL  Crazy Factory  Cultures 2: The Gates of Asgard PL	EA Sports Neversoft  Sunflowers Big Time Software Lionhead Studios Enlight Software GSC Game World Monte Christo Multimedia Funatics Development	kwiecień 2002 kwiecień 2002 czerwiec 2002 połowa 2002 kwiecień 2002 czerwiec 2002 czerwiec 2002 połowa 2002
SPORTOWE  FIFA World Cup 2002 Tony Hawk's Pro Skater 3  STRATEGICZNE  Anno 1503 PL  Combat Mission PL  Black & White: Creature Island PL  Capitalism 2 PL  Cossacks: The Art of War PL  Crazy Factory  Cultures 2: The Gates of Asgard PL  Disciples 2 PL	EA Sports Neversoft  Sunflowers Big Time Software Lionhead Studios Enlight Software GSC Game World Monte Christo Multimedia Funatics Development Strategy First	kwiecień 2002 kwiecień 2002 połowa 2002 kwiecień 2002 kwiecień 2002 czerwiec 2002 czerwiec 2002 połowa 2002 połowa 2002
SPORTOWE  FIFA World Cup 2002 Tony Hawk's Pro Skater 3  STRATEGICZNE  Anno 1503 PL  Combat Mission PL  Black & White: Creature Island PL  Capitalism 2 PL  Cossacks: The Art of War PL  Crazy Factory  Cultures 2: The Gates of Asgard PL  Disciples 2 PL  Far West PL	EA Sports Neversoft  Sunflowers Big Time Software Lionhead Studios Enlight Software GSC Game World Monte Christo Multimedia Funatics Development Strategy First Greenwood Entertainment	kwiecień 2002 kwiecień 2002 połowa 2002 kwiecień 2002 kwiecień 2002 czerwiec 2002 czerwiec 2002 połowa 2002 połowa 2002 połowa 2002
SPORTOWE  FIFA World Cup 2002  Tony Hawk's Pro Skater 3  STRATEGICZNE  Anno 1503 P  Combat Mission P  Black & White: Creature Island P  Capitalism 2 P  Cossacks: The Art of War P  Crazy Factory  Cultures 2: The Gates of Asgard P  Disciples 2 P  Far West P  Hotel Giant P	EA Sports Neversoft  Sunflowers Big Time Software Lionhead Studios Enlight Software GSC Game World Monte Christo Multimedia Funatics Development Strategy First Greenwood Entertainment JoWooD Productions	kwiecień 2002 kwiecień 2002 połowa 2002 kwiecień 2002 kwiecień 2002 czerwiec 2002 czerwiec 2002 połowa 2002 połowa 2002 połowa 2002
SPORTOWE  FIFA World Cup 2002 Tony Hawk's Pro Skater 3  STRATEGICZNE  Anno 1503 PL  Combat Mission PL  Black & White: Creature Island PL  Capitalism 2 PL  Cossacks: The Art of War PL  Crazy Factory  Cultures 2: The Gates of Asgard PL  Disciples 2 PL  Far West PL  Hotel Giant PL  Industry Tycoon 2 PL	EA Sports Neversoft  Sunflowers Big Time Software Lionhead Studios Enlight Software GSC Game World Monte Christo Multimedia Funatics Development Strategy First Greenwood Entertainment JoWood Productions JoWood Productions	kwiecień 2002 kwiecień 2002 połowa 2002 kwiecień 2002 kwiecień 2002 czerwiec 2002 czerwiec 2002 połowa 2002 połowa 2002 połowa 2002 połowa 2002 połowa 2002
SPORTOWE  FIFA World Cup 2002 Tony Hawk's Pro Skater 3  STRATEGICZNE  Anno 1503 PL  Combat Mission PL  Black & White: Creature Island PL  Capitalism 2 PL  Cossacks: The Art of War PL  Crazy Factory  Cultures 2: The Gates of Asgard PL  Disciples 2 PL  Far West PL  Hotel Giant PL  Industry Tycoon 2 PL  Lords of the Realm III PL	EA Sports Neversoft  Sunflowers Big Time Software Lionhead Studios Enlight Software GSC Game World Monte Christo Multimedia Funatics Development Strategy First Greenwood Entertainment JoWooD Productions JoWooD Productions	kwiecień 2002 kwiecień 2002 połowa 2002 kwiecień 2002 kwiecień 2002 czerwiec 2002 czerwiec 2002 połowa 2002 połowa 2002 połowa 2002 połowa 2002 połowa 2002 połowa 2002
SPORTOWE  FIFA World Cup 2002 Tony Hawk's Pro Skater 3  STRATEGICZNE  Anno 1503 P  Combat Mission P  Black & White: Creature Island P  Capitalism 2 P  Cossacks: The Art of War P  Crazy Factory  Cultures 2: The Gates of Asgard P  Disciples 2 P  Far West P  Hotel Giant P  Industry Tycoon 2 P  Lords of the Realm III P  Myth: Kodeks Absolutu P	EA Sports Neversoft  Sunflowers Big Time Software Lionhead Studios Enlight Software GSC Game World Monte Christo Multimedia Funatics Development Strategy First Greenwood Entertainment JoWooD Productions JoWooD Productions Impressions Bungie	kwiecień 2002 kwiecień 2002 połowa 2002 kwiecień 2002 kwiecień 2002 czerwiec 2002 czerwiec 2002 połowa 2002 połowa 2002 połowa 2002 połowa 2002 połowa 2002 połowa 2002 połowa 2002 kwiecień 2002
SPORTOWE  FIFA World Cup 2002  Tony Hawk's Pro Skater 3  STRATEGICZNE  Anno 1503 P  Combat Mission P  Black & White: Creature Island P  Capitalism 2 P  Cossacks: The Art of War P  Crazy Factory  Cultures 2: The Gates of Asgard P  Disciples 2 P  Far West P  Hotel Giant P  Industry Tycoon 2 P  Lords of the Realm III P  Myth: Kodeks Absolutu P  Panzer Claws P	EA Sports Neversoft  Sunflowers Big Time Software Lionhead Studios Enlight Software GSC Game World Monte Christo Multimedia Funatics Development Strategy First Greenwood Entertainment JoWooD Productions JoWooD Productions Impressions Bungie TopWare Interactive	kwiecień 2002 kwiecień 2002 połowa 2002 kwiecień 2002 kwiecień 2002 czerwiec 2002 czerwiec 2002 połowa 2002 połowa 2002 połowa 2002 połowa 2002 połowa 2002 połowa 2002 kwiecień 2002 lll kwartał 2002
SPORTOWE  FIFA World Cup 2002 Tony Hawk's Pro Skater 3  STRATEGICZNE  Anno 1503 P  Combat Mission P  Black & White: Creature Island P  Capitalism 2 P  Cossacks: The Art of War P  Crazy Factory  Cultures 2: The Gates of Asgard P  Disciples 2 P  Far West P  Hotel Giant P  Industry Tycoon 2 P  Lords of the Realm III P  Myth: Kodeks Absolutu P  Panzer Claws P  Polanie II P	EA Sports Neversoft  Sunflowers Big Time Software Lionhead Studios Enlight Software GSC Game World Monte Christo Multimedia Funatics Development Strategy First Greenwood Entertainment JoWooD Productions JoWooD Productions Impressions Bungie TopWare Interactive TopWare Interactive	kwiecień 2002 kwiecień 2002 połowa 2002 kwiecień 2002 kwiecień 2002 czerwiec 2002 czerwiec 2002 połowa 2002 połowa 2002 połowa 2002 połowa 2002 połowa 2002 połowa 2002 kwiecień 2002 Ill kwartał 2002 IV kwartał 2002
SPORTOWE  FIFA World Cup 2002 Tony Hawk's Pro Skater 3  STRATEGICZNE  Anno 1503 PD  Combat Mission PD  Black & White: Creature Island PD  Capitalism 2 PD  Cossacks: The Art of War PD  Crazy Factory  Cultures 2: The Gates of Asgard PD  Disciples 2 PD  Far West PD  Hotel Giant PD  Industry Tycoon 2 PD  Lords of the Realm III PD  Myth: Kodeks Absolutu PD  Panzer Claws PD  Polanie II PD  Rails Across America PD	EA Sports Neversoft  Sunflowers Big Time Software Lionhead Studios Enlight Software GSC Game World Monte Christo Multimedia Funatics Development Strategy First Greenwood Entertainment JoWooD Productions JoWooD Productions Impressions Bungie TopWare Interactive Flying Lab Software	kwiecień 2002 kwiecień 2002 połowa 2002 kwiecień 2002 kwiecień 2002 czerwiec 2002 czerwiec 2002 połowa 2002 połowa 2002 połowa 2002 połowa 2002 połowa 2002 kwiecień 2002 lll kwartał 2002 połowa 2002
SPORTOWE  FIFA World Cup 2002 Tony Hawk's Pro Skater 3  STRATEGICZNE  Anno 1503 P  Combat Mission P  Black & White: Creature Island P  Capitalism 2 P  Cossacks: The Art of War P  Crazy Factory  Cultures 2: The Gates of Asgard P  Disciples 2 P  Far West P  Hotel Giant P  Industry Tycoon 2 P  Lords of the Realm III P  Myth: Kodeks Absolutu P  Panzer Claws P  Polanie II P  Rails Across America P  Takeda	EA Sports Neversoft  Sunflowers Big Time Software Lionhead Studios Enlight Software GSC Game World Monte Christo Multimedia Funatics Development Strategy First Greenwood Entertainment JoWooD Productions JoWooD Productions Impressions Bungie TopWare Interactive Flying Lab Software Xicat	kwiecień 2002 kwiecień 2002 połowa 2002 kwiecień 2002 kwiecień 2002 czerwiec 2002 czerwiec 2002 połowa 2002 połowa 2002 połowa 2002 połowa 2002 połowa 2002 kwiecień 2002 III kwartał 2002 połowa 2002 połowa 2002
SPORTOWE  FIFA World Cup 2002 Tony Hawk's Pro Skater 3  STRATEGICZNE  Anno 1503 P  Combat Mission P  Black & White: Creature Island P  Capitalism 2 P  Cossacks: The Art of War P  Crazy Factory  Cultures 2: The Gates of Asgard P  Disciples 2 P  Far West P  Hotel Giant P  Industry Tycoon 2 P  Lords of the Realm III P  Myth: Kodeks Absolutu P  Panzer Claws P  Polanie II P  Rails Across America P  Takeda  The Settlers IV: Dodatek Trojan P	EA Sports Neversoft  Sunflowers Big Time Software Lionhead Studios Enlight Software GSC Game World Monte Christo Multimedia Funatics Development Strategy First Greenwood Entertainment JoWooD Productions JoWooD Productions Impressions Bungie TopWare Interactive TopWare Interactive Flying Lab Software Xicat Blue Byte	kwiecień 2002 kwiecień 2002 połowa 2002 kwiecień 2002 kwiecień 2002 czerwiec 2002 połowa 2002 połowa 2002 połowa 2002 połowa 2002 połowa 2002 połowa 2002 połowa 2002 połowa 2002 połowa 2002 połowa 2002 połowa 2002 połowa 2002 połowa 2002 połowa 2002 połowa 2002
SPORTOWE  FIFA World Cup 2002 Tony Hawk's Pro Skater 3  STRATEGICZNE  Anno 1503 P  Combat Mission P  Black & White: Creature Island P  Capitalism 2 P  Cossacks: The Art of War P  Crazy Factory  Cultures 2: The Gates of Asgard P  Disciples 2 P  Far West P  Hotel Giant P  Industry Tycoon 2 P  Lords of the Realm III P  Myth: Kodeks Absolutu P  Panzer Claws P  Polanie II P  Rails Across America P  Takeda The Settlers IV: Dodatek Trojan P  The Sims: Vacation P	EA Sports Neversoft  Sunflowers Big Time Software Lionhead Studios Enlight Software GSC Game World Monte Christo Multimedia Funatics Development Strategy First Greenwood Entertainment JoWooD Productions JoWooD Productions Impressions Bungie TopWare Interactive TopWare Interactive Flying Lab Software Xicat Blue Byte Maxis	kwiecień 2002 kwiecień 2002 połowa 2002 kwiecień 2002 kwiecień 2002 czerwiec 2002 połowa 2002 połowa 2002 połowa 2002 połowa 2002 połowa 2002 połowa 2002 połowa 2002 połowa 2002 połowa 2002 połowa 2002 kwiecień 2002 IV kwartał 2002 połowa 2002 połowa 2002 połowa 2002 połowa 2002
SPORTOWE  FIFA World Cup 2002  Tony Hawk's Pro Skater 3  STRATEGICZNE  Anno 1503 P  Combat Mission P  Black & White: Creature Island P  Capitalism 2 P  Cossacks: The Art of War P  Crazy Factory  Cultures 2: The Gates of Asgard P  Disciples 2 P  Far West P  Hotel Giant P  Industry Tycoon 2 P  Lords of the Realm III P  Myth: Kodeks Absolutu P  Panzer Claws P  Polanie II P  Rails Across America P  Takeda  The Settlers IV: Dodatek Trojan P  Tropico 2: Zatoka piratów P  Tropico 2: Zatoka piratów P	EA Sports Neversoft  Sunflowers Big Time Software Lionhead Studios Enlight Software GSC Game World Monte Christo Multimedia Funatics Development Strategy First Greenwood Entertainment JoWooD Productions JoWooD Productions Impressions Bungie TopWare Interactive TopWare Interactive Flying Lab Software Xicat Blue Byte Maxis Frog City	kwiecień 2002 kwiecień 2002 połowa 2002 kwiecień 2002 kwiecień 2002 czerwiec 2002 połowa 2002 połowa 2002 połowa 2002 połowa 2002 połowa 2002 połowa 2002 połowa 2002 połowa 2002 kwiecień 2002 Ill kwartał 2002 połowa 2002 połowa 2002 połowa 2002 połowa 2002 połowa 2002
SPORTOWE  FIFA World Cup 2002 Tony Hawk's Pro Skater 3  STRATEGICZNE  Anno 1503 P  Combat Mission P  Black & White: Creature Island P  Capitalism 2 P  Cossacks: The Art of War P  Crazy Factory  Cultures 2: The Gates of Asgard P  Disciples 2 P  Far West P  Hotel Giant P  Industry Tycoon 2 P  Lords of the Realm III P  Myth: Kodeks Absolutu P  Panzer Claws P  Polanie II P  Rails Across America P  Takeda The Settlers IV: Dodatek Trojan P  The Sims: Vacation P	EA Sports Neversoft  Sunflowers Big Time Software Lionhead Studios Enlight Software GSC Game World Monte Christo Multimedia Funatics Development Strategy First Greenwood Entertainment JoWooD Productions JoWooD Productions Impressions Bungie TopWare Interactive TopWare Interactive Flying Lab Software Xicat Blue Byte Maxis	kwiecień 2002 kwiecień 2002 połowa 2002 kwiecień 2002 kwiecień 2002 czerwiec 2002 połowa 2002 połowa 2002 połowa 2002 połowa 2002 połowa 2002 połowa 2002 połowa 2002 połowa 2002 kwiecień 2002 Ill kwartał 2002 połowa 2002 połowa 2002 połowa 2002 połowa 2002 połowa 2002

F/A 19	Xicat	połowa 2002
Eurofighter Tycoon	Rage Software	kwiecień 2002
Panzer Elite Second Edition	Wing Studios	kwiecień 2002
Steel Beasts PL	eSim Games	połowa 2002
Trainz PL	Auran	połowa 2002
<b>用系统设计器的基础设计器的</b>		
WYŚCIGI Space Haste (PL)	Marie Control	Invicated 2002
space haste (rt)	Midas	kwiecień 2002
ZRĘCZNOŚCIOWE		
Aliens versus Predator 2 – expansion pack	Monolith Production	czerwiec 2002
Ballistic	Xicat	połowa 2002
Cold Zero:The Last Stand PL	JoWooD Productions	połowa 2002
C.O.N.S.E.A.L. PL	Similis Productions	połowa 2002
Counter-Strike: Condition Zero	CS Team	maj 2002
Die Hard:The Nakatomi Plaza	Fox Interactive	maj 2002
Duke Nukem Forever (PL)	3D Realms	połowa 2002
Galleon PL	Confounding Factor	połowa 2002
Global Operations	Barking Dog Studios	kwiecień 2002
Grand Theft Auto III (PL)	DMA Design	kwiecień 2002
Hidden & Dangerous 2 PL	Illusion Softworks	połowa 2002
Hitman 2:The Silent Assassin	10 Interactive	kwiecień 2002
Kurka wodna II (PL)	Net-Games	III kwartał 2002
Mafia PL	Illusion Softworks	kwiecień 2002
Od zmierzchu do świtu (PL)	Gamesquad	maj 2002
Randez-vous z nieznajomą część 1 (PL)	Russobit	czerwiec 2002
Randez-vous z nieznajomą część 2 PL	Russobit	wrzesień 2002
Soldier of Fortune II	Raven Software	połowa 2002
Spider-Man:The Movie	Treyarch Invention	maj 2002
<b>用于自己的基本公司的美国的发展的基本的</b>	<b>通过1000000000000000000000000000000000000</b>	
DLA DZIECI 102 Dalmatians: Puppies to the Rescue	Dispos Internative	laujosioń 2002
	Disney Interactive	kwiecień 2002
Aladdin: Nasira's Revenge	Disney Interactive	maj 2002
Arcade Frenzy	Disney Interactive	maj 2002
Arthur: Konkurs dobrych uczynków PL	The Learning Company	połowa 2002
Disney Magic Artist	Disney Interactive	kwiecień 2002
Donald Duck Quack Attack	Disney Interactive	połowa 2002
Hugo: Bohaterowie sawanny PL	ITE Media	kwiecień 2002
Hugo: Magiczny Eliksir PL	ITE Media	kwiecień 2002
Kirikou (PL)	Wanadoo	polowa 2002
Lilo & Stich	Disney Interactive	połowa 2002
Mickey Saves the Day	Disney Interactive	połowa 2002
Pszczółka Maja: Urodzinowa niespodzianka PL	Tivola	kwiecień 2002
Sabrina, nastoletnia czarownica: Magiczna przygoda PL		połowa 2002
Scooby-Doo: Miasto duchów PL	The Learning Company	połowa 2002
Scooby-Doo: Strachy na lachy PL	The Learning Company	połowa 2002
Smerfy: Na ratunek przyrodzie PL	Emme	kwiecień 2002
Snoopy PL	Tivola	połowa 2002
Tarzan Jungle Tumble	Eurokom Entertainment	połowa 2002
Tygrysek i uczta Puchatka PL	Disney Interactive	połowa 2002
Toy Story II: Action Game	Traveller's Tales	kwiecień 2002
Twoje kreskówki: Czarne Smerfy	Emme	kwiecień 2002
Vicky Wiking PL	Tivola	połowa 2002
Walt Disney World Quest Magical Tour		



Bohaterowie otrzymują w lochach zadania. Nagrodą za ich wykonanie są magiczne przedmioty lub potężne oddziały wojska

## Warlords: Battlecry I

Gra strategiczna na PC | Jeszcze raz przenosimy się do krainy fantasy, w której nienawidzące się rasy toczą niekończący się bój

#### TREŚĆ GRY

Baśniowa kraina znów potrzebuje naszej pomocy. Po raz kolejny mamy ją zjednoczyć i podbić ponad 70 prowincji.

Na początku władamy tylko jedną prowincją, wokół której znajdują się prowincje neutralne. Wybieramy, o którą będziemy walczyć i przenosimy się na mapę taktyczną. Zwykle naszym zadaniem jest pokonanie przeciwnika. Zanim do tego dochodzi, szukamy kopalni dostarczających surowców. W grze występują cztery: złoto, kamień, żelazo i kryształy. Budujemy też osadę, szkolimy jednostki i podnosimy ich umiejetności.

Gdy mamy już silną armię, atakujemy osadę wroga, niszczymy budynki i wygrywamy scenariusz. Główną postacią gry jest nasz bohater, pochodzący z jednej z ośmiu ras. Uczestniczy on w scenariuszach i zdobywa doświadczenie. Jego śmierć nie kończy kampanii. Tworzymy wówczas nowego herosa, który jednak nie jest tak potężny.



Przez
pierwsze
kilka
scenariuszy
kampanii
kształtujemy
naszego
bohatera.
Wybieramy
jego
profesję,
a także
specializacie

#### TECHNIKALIA

Grafika jest taka sama jak w pierwszej części gry, a animacje postaci wyglądają brzydko.

Tym razem dowolnie wybieramy prowincję, którą podbijamy. Dzięki temu gra jest ciekawsza, bo nie przebiega liniowo. Na początku zabawy tworzymy bohatera i decydujemy, jak szybko będzie zdobywał doświadczenie. Im szybciej, tym większą stratę odczuwamy, gdy ginie w bitwie. Niestety wczesna wersja beta, którą testowały **GRY**, zawiesza się, a każde zatrzymanie gdy w czasie bitwy traktowane jest jako porażka, czyli śmierć bohatera. **GRY** wierzą, że ten błąd zostanie naprawiony.

Przed niektórymi scenariuszami przyłączają

się do nas wyjątkowe jednostki

#### WERDYKT

Warlords: Battlecry II zapowiada się bardzo interesująco. Gdy poprawione zostaną błędy z wczesnej wersji beta, będzie to doskonała propozycja zarówno dla początkujących jak i doświadczonych strategów. Gra ukaże się po polsku.

#### Warlords: Battlecry II



Producent
Polski wydawca
Data wydania w Polsce
Przewidywana cena
PLATFORMA I SYSTEM
Wymagania sprzętowe

Obsługa akceleratora Tryb wieloosobowy w sieci WYNIKI MINITESTU Poziom trudności

Instalacja
Obsługa i działanie
Grywalność
POZOSTAŁE PLATFORMY

Strategic Studies Group CD Projekt

połowa 2002 jeszcze nieznana PC Win 98/Me/2000/XP P 233, 64 MB

brak i jest, dla 6 osób

średni bezproblemowa gra się zawiesza wysoka



dobra



Spotykamy różne postacie i dostajemy od nich zlecenia

#### Gra przygodowo-strategiczna na PC | Po raz

kolejny odwiedzamy wikingów i poznajemy wielkich bohaterów z ich legend

#### TREŚĆ GRY

Rozegrała się już ostatnia bitwa skandynawskich bogów. Odyn pokonał wilka Fenrisa. Jednak wilk próbuje wydostać się z ziemi umarłych. Walczy z nim Odyn, któremu pomaga bohater – młody wiking Eryk.

Wykonujemy różne misje i walczymy z hordami potworów takich, jak gobliny, trolle i wielkie pająki.

#### TECHNIKALIA

Grafika jest trójwymiarowa. Dowolnie obracamy i przesuwamy kamerę. Nim ruszamy

darcza wikinga



w drogę, badamy teren. Rozgrywka odbywa się w trybie turowym. Gra zapisywana jest automatycznie po każdym wykonanym zadaniu.

Rozgrywka wymaga myślenia i ma ładną grafikę. To dobry tytuł dla młodszych graczy.

WERDYKT

#### Zaginiona tarcza wikinga

INFORMACIE O PRODUKCIE

Producent
Polski wydawca
Data wydania w Polsce
Cena

PLATFORMA I SYSTEM PCW
Wymagania sprzętowe PII 3.
Obsługa akceleratora jest,
Tryb wieloosobowy w sieci brak

WYNIKI MINITESTU
Poziom trudności
Instalacja
Obsługa i działanie

Obsługa i działanie Grywalność POZOSTAŁE PLATFORMY New Media
Lemon Interactive
już jest

już jest 19,90 zł PC Win 98/Me/2000 PII 350,64 MB jest, wymagany

jest, wymagar brak

średni bezproblemowa bezproblemowe średnia brak





dobra





Gra zaczyna się w porcie. Spacerujemy wąskimi, malowniczymi uliczkami. Podziwiamy piekne domki i roślinność

#### TECHNIKALIA

Najmocniejszą stroną Jazza & Fausta jest grafika. Bohaterowie poruszają się po dopracowanych sceneriach. Miejsca, które odwiedzamy, są malownicze i przyciągają naszą uwagę. Dostrzegamy wiele szczegółów, a przedmioty dowolnie poruszamy, oglądamy i podnosimy. Animacje bohaterów także zostały przygotowane

Tawerna

to miejsce,

w którym

dowiadujemy

pożytecznych

Spotykają się

w niej żeglarze

i obieżyświaty

ze wszystkich

wielkich mórz

oceanów.

Faust jest

tu częstym

rzeczy.

starannie - GRY to doceniają. Obsługa jest prosta, wygodna i szybko ją opanowujemy.

#### WERDYKT

Jazz & Faust to ciekawa klasyczna przygodówka. Dużo rozmawiamy i często rozwiązujemy zagadki, z których część jest inna zależnie od tego, jaka postacia kierujemy. Gra ukaże się po polsku pod tytułem Jazz i Faust.



#### Jazz & Faust

#### **INFORMACIE O PRODUKCIE**

**Producent** Polski wydawca Data wydania w Polsce Przewidywana cena PLATFORMA I SYSTEM Wymagania sprzętowe Obsługa akceleratora jest, Tryb wieloosobowy w sieci brak WYNIKI MINITESTU

Poziom trudności Instalacja

Obsługa i działanie Grywalność **POZOSTAŁE PLATFORMY** 

Saturn Plus/1C Co. Manta

wiosna 2002 79,90 zł PC Win 95/98/Me PII 266, 32 MB jest, nie wymagany

średni

bezproblemowa bezproblemowe średnia



Faust jest żeglarzem, odkrywcą nowych ladów



#### Gra fabularna na PC |

Gra fabularna o drugiei wojnie światowej - to brzmi obiecująco. Jednak dobry pomysł to za mało

#### TREŚĆ GRY

Wcielamy się w najemnika i poszukiwacza przygód. Wybieramy jedna z trzech postaci intelektualistę, złodzieja lub osiłka i zaczynamy grę.

## other

Na początku nie wiemy, kim jest bohater, ani jaki jest jego cel. Nie wynika to ani z filmu wprowadzającego, ani z początku rozgrywki. Zwiedzamy różne miejsca, a o kolejnych zadaniach dowiadujemy się z rozmów z postaciami. Wkrótce trafiamy w rece gestapo i zostajemy uwięzieni w lochu. Dopiero po pewnym czasie

domyślamy się, że przypadkiem trafiliśmy na tajemnicę mogącą odmienić losy wojny.

#### TECHNIKALIA

Grafika prezentuje nierówny poziom. Podziwiamy ładne plansze przedstawiające miasta, lochy i zamki, ale postacie są prymitywnie wykonane, a zabici hitlerowcy padają zawsze w taki sam sam sposób.

Autorzy zapowiadali, że ich gra będzie łączyła zalety najsłynniejszych gier fabularnych. Tymczasem Another War nie jest ani tak wciągająca jak Fallout, ani tak rozbudowana jak epicki Baldur's Gate. Brakuje jej też widowiskowych i dynamicznych walk, z których słynie seria Diablo.



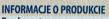
#### WERDYKT

Chyba nikogo nie będzie bawić to marne połączenie gry fabularnej, przygodowej i zręcznościowej. Kolejny niewypał.



Niektóre sceny wywołują w nas prawdziwe przerażenie

#### **Another War**



**Producent** Polski wydawca Data wydania w Polsce Przewidywana cena PLATFORMA I SYSTEM Wymagania sprzętowe Obsługa akceleratora Tryb wieloosobowy w sieci

WYNIKI MINITESTU Poziom trudności

Instalacja Obsługa i działanie Grywalność POZOSTAŁE PLATFORMY

Mirage Interactive IM Group 10 maja 2002 jeszcze nieznana PC Win 95/98/Me PII 400, 128 MB brak

brak

średni bezproblemowa bezproblemowe średnia brak





mierna

Gra sportowa na PC, PS2, GBA,

Xboxa i GameCube'a | Tony Hawk, najsłynniejszy skejter świata, znów nas zachwyca

#### TREŚĆ GRY

Tony Hawk firmuje swoim nazwiskiem serię gier, w których wcielamy się w zawodowego deskorolkowca i szalejemy po ulicach miast i skeitparkach.

W czasie gry odnajdujemy ukryte literki i kasety. Wykonujemy triki: skoki z wieloma obrotami, ślizgi na rurkach, przekładamy deskę między nogami. Triki łączymy w efektowne kombinacje. W trzeciej części pojawiła się nowa sztuczka umożliwiająca kontynuowanie triku po wyladowaniu. Ciekawie przedstawia się też rozgrywka wieloosobowa: w zabawie bierze udział nawet czterech graczy jednocześnie.



Podczas zmagań z deskorolką słuchamy świetnie dobranej muzyki rockowej i hiphopowej w wykonaniu tak znanych zespołów, jak Red Hot Chili Peppers czy Outkast. Bardzo dobrze odwzorowane zostały efekty dźwiekowe. Inaczej

dudni deskorolka na metalowej

rurce, inaczej na chodniku. Nasi zawodnicy wyglądają jak prawdziwi skejterzy. Poruszają się

płynnie, szczegóły ich strojów są dokładnie odtworzone, a zachowania i ruchy przypominają naturalne. Efektownie wyglądają także niefortunne upadki i wykonywane w powietrzu triki. WERDYKT

Czasem trudno uwierzyć, że nasz skejter to

człowiek jak inni

podlegający prawu

powszechnego ciążenia

Najnowsza część szaleństw Tony'ego i spółki zapowiada się wybornie. Gra, którą posiadacze konsol zachwycają się już od kilku miesięcy, powinna się ukazać w kwietniu. GRY mają nadzieję, że nie będzie droga.



W tej części gry spotykamy innych skejterów



Nie tylko skoczkowie narciarscy efektownie latają!



Krawężniki i poręcze to wymarzone miejsca na popisy skejterów

#### Tony Hawk's Pro Skater 3

#### **INFORMACIE O PRODUKCIE**

**Producent** Polski wydawca Data wydania w Polsce Przewidywana cena PLATFORMA I SYSTEM Wymagania sprzętowe Obsługa akceleratora

Tryb wieloosobowy w sieci jest, dla 4 graczy WYNIKI MINITESTU Poziom trudności Instalacja

Obsługa i działanie Grywalność POZOSTAŁE PLATFORMY Neversoft LEM kwiecień 2002 ieszcze nieznana PC Win 98/Me P 350, 128 MB jest, wymagany

średni bezproblemowa bezproblemowe wysoka

#### Prognoza:









**Fantasy Games and Science Fiction** 

**FANTASTYCZNY** SKLEP INTERNETOWY

www.bard.pl

Nasze sklepy:

31-135 Kraków ul. Batorego 20 tel. (012) 632-07-35

31-060 Kraków Pl. Wolnica 13 tel. (012) 430-57-27

40-049 Katowice ul. Kościuszki 8 tel. (032) 257-18-17

50-079 Wrocław ul. Ruska 46 (pasaż) tel. (071) 341-74-72

WARHAMMER

BAMES WORKSHOP



GRY

GRY

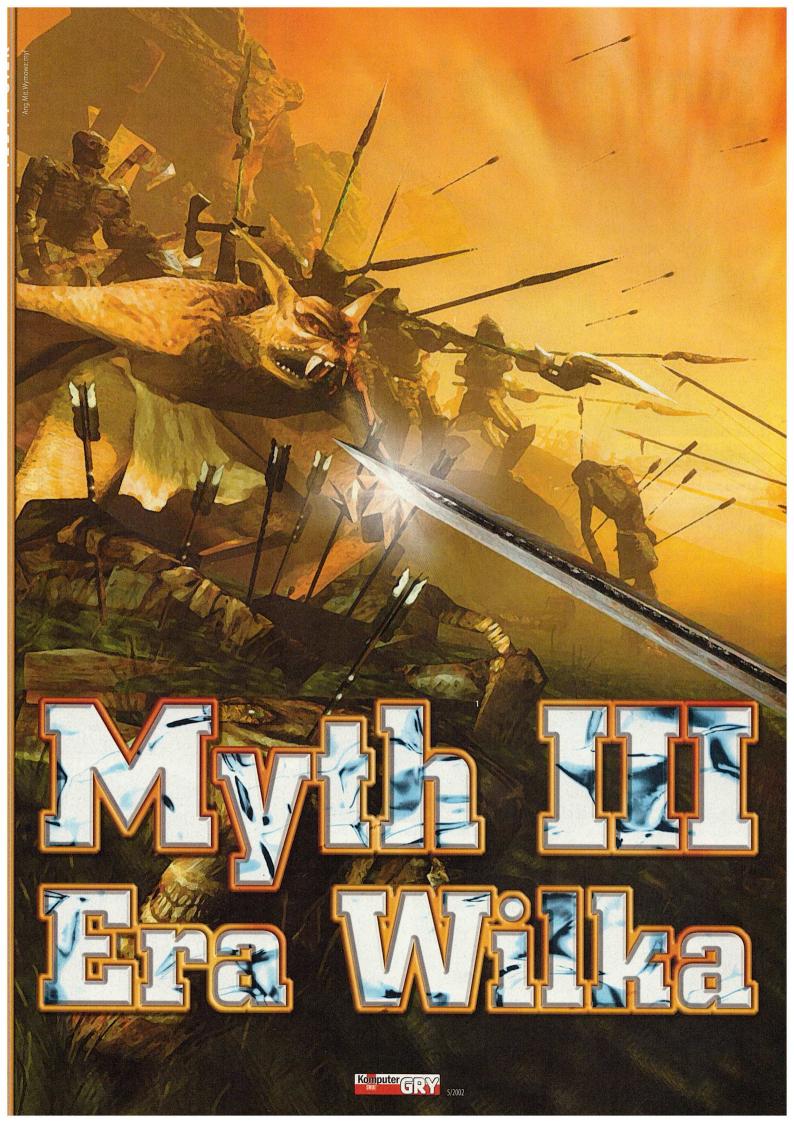
KARCIANE

BITEWNE



nowa gra kolekcjonersk

zamówienia: przez internet, telefonicznie lub faxem





#### MITYCZNE POCZĄTKI

🕥 ierwsza część gry Myth została wydana na pecety w 1997 roku. Graczom spodobały się przygody garstki szlachetnych wojowników rozpoczynających walkę z upadłymi władcami, uosabiającymi zło świata.

Była to pierwsza strategia czasu rzeczywistego, w której wykorzystano trójwymiarową grafikę. Jednak postacie wciąż przedstawiono w dwóch wymiarach. Myth był - obok Warhammera: Shadow of the Horned Rat i Close Combata jedną z pierwszych gier, w których zrezygnowano z gospodarki zasobami i budowy bazy. Zajmowaliśmy się tylko dowodzeniem

niewielkimi oddziałami i rozgrywaniem nadzwyczaj widowiskowych walk. Akcja trzeciej części gry rozgrywa się 1000 lat przed czasami przedstawionymi w pierwszej. Bierzemy udział w bitwach, o których opowieści

walczące wręcz, łuczników,

magów i specjalistów od ma-

teriałów wybuchowych. Do-

wodzimy na polu bitwy po-

nad trzydziestoma typami

INSTALACIA

Po włożeniu płytki z grą do na-

pędu uruchamia się program

instalacyjny. Wybieramy roz-

miar instalacji i folder, do któ-

rego zostaną skopiowane pliki

z Mythem III. Pod koniec

instalacji decydujemy,

czy chcemy zain-

stalować ste-

rowniki

jednostek wojskowych.

docierały do nas w pierwszej części. Legendarny bohater Connacht, którym kierujemy, służy poteżnym Lordom. W cześci drugiej okazuje sie jednak, że Lordowie przechodzą na strone demonów i stają się głównymi wrogami świata.



Pierwsza część Mytha szokowała graczy realistycznymi, krawawymi scenami walk

oni rany, ale jeśli prze-DirectX w najnowszej wersji. żywają, zdobywają Wybieramy ich instalację, jeśli doświadczenie, dzięki czemu mamy wersje starsza niż 8.1. coraz lepiej walczą. Do dyspozycji mamy oddziały piesze

#### TECHNIKALIA

Podczas gry podziwiamy gęste lasy, urokliwe jeziora i rzeki oraz mroczne bagna i wąwozy. Grafika jest piekna, brakuje nam jednak dzikich zwierząt i ptactwa. Obraz dowolnie przybliżamy lub oddalamy, zaś kamerę obracamy. Po powiększeniu widzimy szczegóły uzbrojenia naszych żołnierzy i przeciwników.

Potyczki są widowiskowe i krwawe. W zamęcie migoczą strzały wyrzucane z łuków. Błyski mieczy, kule ognia miotane przez czarowników, wojownicy osuwający się pod ciosami, strużki krwi ściekające na murawę i wybuchy rozrywające wrogów – dzieki takim licznym detalom czujemy atmosferę zaciekłych starć. Miejsce

Nasze wojska walczą z wrogiem

za pomocą magii i oręża

bitwy łatwo poznajemy po śladach krwi i zwłokach pozostających na ziemi do końca misji. Niestety filmowe przerywniki, które oglądamy pomiędzy misjami, są marnej jakości.

Każda jednostka ma inne właściwości. Starannie opracowujemy taktykę, bo jeśli źle ustawiamy oddziały, zdarza się na przykład, że jednostki strzelające ranią własnych wojowników. Jeśli niechcący wrzucamy granat w grupę własnych żołnierzy, ponosimy ciężkie straty. W czasie bitwy chronimy naszych weteranów, bo doświadczony łucznik częściej trafia w cel, a mag szybciej rzuca czary.

W każdym starciu starannie rozdzielamy zadania pomiedzy naszych żołnierzy i decydujemy, co jest objektem ataku. Rzadko mamy przewagę liczebną, więc przed bitwą zajmujemy odpowiednią pozycję obronną,



Zanim zaczynamy prawdziwą walkę, udajemy się do obozu szkoleniowego. Tutaj poznajemy podstawy gry, a także ćwiczymy naszych żołnierzy piechoty oraz łuczników



Rozpoczynamy kampanie. Przenosimy się w przeszłość, do strasznych Dni Ciemności, gdy upiory opanowały cały świat, spychając ludzi na rubieże. Czytamy wprowadzenie do gry



W pierwszej misji bronimy ostatniej wioski barbarzyńców, którzy oparli się siłom ciemności i okrutnym demonom



W kolejnych misjach otrzymujemy różne zadania. Tym razem mamy zabić Maga Hordy, obrzydliwego nekromantę, który wskrzesza zmarłych i tworzy z nich armie. Na pierwszym wzgórzu natrafiamy na straż 🌢 wroga. Nasi łucznicy 🌳 otwierają ogień



Lewy przycisk myszy - wybieranie oddziałów, zaznaczanie celów przemarszu i ataku Prawy przycisk myszy

- obracanie ekranu Kółko myszy – przybliżanie i oddalanie mapy

F1 - przyspieszenie tempa gry

– spowolnienie tempa gry F11\_ – przejście do

zaznaczonych wojsk

– zbliżenie mapy 🖂 – oddalenie mapy Enter – zaznaczenie

wszystkich jednostek - wycofanie żołnierzy

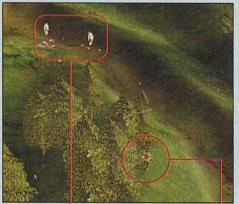
mane) – tworzenie oddziału z zaznaczonych żołnierzy - przełączanie oddziałów

Komputer (T)

5 W lesie spotykamy rozproszone grupki wrogów. Niszczymy je kolejno bez litości, choć pamiętamy, że nie jest to naszym głównym celem



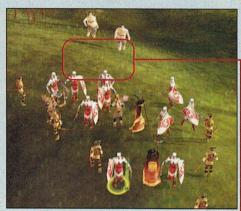
Wybieramy najbliższą górkę i zajmujemy na niej pozycję obronną. Magowie i łucznicy prowadzą stąd ostrzał wrogich oddziałów. W ten sposób równocześnie osiągamy dwa cele: magowie zyskują doświadczenie, a żołnierze mają mniej roboty z wybijaniem wrogich oddziałów osłabionych w czasie marszu pod ostrzałem



Likwidujemy wybuchających samobójców , nim dochodzą do naszych wojsk: wysyłamy łuczników , którzy usuwają zagrożenie z bezpiecznej odległości



Po mapie posuwamy się ostrożnie. Gdy spotykamy wroga, zajmujemy wzgórze. Łuczników wysuwamy do przodu. Dzięki temu nie ranią naszych rycerzy



9 Gdy widzimy wybuchających samobójców, czym prędzej wycofujemy nasze oddziały. Taka odległość piest zbyt mała, by uniknąć strat podczas detonacji



Dochodzimy do brodu. Aby nie wpaść w zasadzkę na drugim brzegu, wysyłamy na rozpoznanie jednego żołnierza. Potwierdza on nasze obawy – oddziały wroga przygotowały pułapkę na nasze wojska



11 Okazuje się, że w kraterze odpoczywa Mag Hordy. Gdy zwiadowca zbliża się, nagle powstaje wielu nieumarłych. Mają przewagę liczebną, ale nasze wojska zajmują dobrą pozycję do obrony







13 Śmierć Maga Hordy oznacza nasze zwycięstwo. W nagrodę oglądamy podsumowanie bitwy, a także nagrywamy pamiątkowy film pokazujący cały przebieg misji. Triumf nie zostanie zapomniany!



sposób przewagę nad wrogiem. Wymaga to sporo pracy, ale gdy opanowujemy sterowanie kamera, rozgrywanie bitew daje nam dużo satysfakcji. Żołnierze poprawnie reagują na komendy, a gdy im pozwalamy, przychodzą z pomocą zaatakowanym kolegom, znajdującym się w pobliżu.

dy możliwy

Inteligencja przeciwników jest dobra, choć zdarzają się błędy. Żołnierze wroga zwykle atakują dużymi grupami, zaś mniejsze oddziały mają wsparcie wojsk strzelających. Gdy tylko przeciwnikowi nadarza się taka okazja, atakuje z wielu stron, a jeśli nie ma szans na zwycięstwo, wycofuje się. Niestety często zachowania wrogów są schematyczne. Na przykład w jednym ze scenariuszy mag przeciwnika przywołuje broniących go ożywieńców, ale nie w tym miejscu, w którym go atakujemy. Nim nadchodzi pomoc, ginie więc pod ciosami naszych żołnierzy.

Obsługa gry nie jest skomplikowana, a autorzy nie przewidzieli zbyt wielu ułatwień dla początkujących. Nie zawsze gnąć w scenariuszu, brakuje też podpowiedzi z opisami funkcji menu gry. Ikony są mało czytelne, korzystanie z nich wymaga uważnego przestudiowania instrukcji.

Gra została wydana po polsku, ale przetłumaczono tylko napisy, pozostawiając angielskie wypowiedzi i dźwiek. GRY nie uważają tego za wade, gdyż angielscy lektorzy doskonale grają głosem i dobrze budują nastrój tajemniczości i zagrożenia.

Niedogodnością jest długie wczytywanie zapisanej gry. Tym bardziej że rozgrywka jest trudna, więc często odczytujemy poprzednie zapisy. Kolejną wadą jest niestabilność programu. Gra czasami zawiesza się, ma też wysokie wymagania sprzętowe.

#### WERDYKT

Myth III: Era Wilka to ciekawa opowieść o wielkiej wojnie i pradawnym bohaterze. Ta strategia przyciąga wspaniale oddanym nastrojem krwawych bitew i piękną grafiką, ale odstręczają nas jej wymagania i zdarzające się zawieszenia. Szkoda – Myth III ma wiele cech wielkiego hitu.



niektórymi 🌑 uciekamy, zanim zrobią z naszych wojsk miazgę

PLATFORMA TESTOWA:

#### Windows 95/98

#### SZCZEGÓŁOWE WYNIKI TESTU Myth III: Era Wilka



**Producent:** Mumbo Jumbo



wersja na PlayStation | brak wersja na PlayStation 2 brak wersja na Dreamcasta brak ograniczenia wiekowe od 18 lat ziom trudności

Wydawca w Polsce:	poziom	trudności dla zaawansow	anych
Play it!	WAGA		0cer
GRYWALNOŚĆ (SUBIEKTYWNA OCENA TESTUJĄCYCH)	50%	bardzo dobra	5,0
PRA WILKA		Kolejna świetna strategia z serii Myth. Dodatkowe uznanie budzi porządna polska wersja i przystępna jak	
POMOC TECHNICZNA	20/	na grę tej klasy cena	
POMOC TECHNICZNA Serwis telefoniczny	3%	dostateczna	3,3
Serwis online	2%	(0 prefiks 33) 811 91 80	3
INSTALACIA	9,4%	www.play-it.pl	4
atwość instalacji programu	2%	bezproblemowa (PC)	5,0
nformacja o ilości zajmowanego miejsca na dysku (ilość faktycznie zajęta)	0,7%	jest (250 MB)	6
nformacja o ilości wolnego miejsca na dysku	0,7%	jest (250 Mb)	6
Odinstalowanie (wielkość pozostawionych plików)	1%	bezproblemowe (5 MB)	3
Podręcznik	2%	dobry	4
ęzyk podręcznika	2%	polski	6
Obsługa akceleratorów graficznych	1%	jest	6
DŹWIĘK – TEST NA 36 KARTACH DŹWIĘKOWYCH	10,8%	celujący	6,0
onata Crystal 4280 PCI • Golden Melody PCI Sound • Terratec 1816 N	0,9%	działa • działa • działa	6
erratec Integra 1 • Highscreen Sound Boostar 16 3D • Creative Blaster 16PCI CT4810	0,9%	działa • działa • działa	6
oundblaster 16 PCI CT4740 • Genius Sound Maker 3 DX 2 • Super Sound 32 32W-3D	0,9%	działa • działa • działa	6
Aiss Melody MF-719 Wave Melody ● Trust Sound Expert 128 PCI ● Terratec 128 i PCI	0,9%	działa • działa • działa	6
huttle 3D 64 Voice Wa • Sound Maker 128 XG PCI YMF • Aztech Platinium 3D	0,9%	działa • działa • działa	6
ideologic Sonic-Storm • Terratec Sound System Base 1 • XLerate PCI Sound Card PnP	0,9%	działa • działa • działa	6
erratec XLerate Pro PCI Sound A3D • Diamond Monstersound MX300 • YMF 724 Yamaha	0,9%	działa • działa • działa	6
reative AWE 64 Gold • Vobis-Soundboostar 32 Wave 3D • Aztech Galaxy Pro PCI	0,9%	działa • działa • działa	6
laxi Sound 64 Dynamic 3D • Malibu Surround 64 • TurtleB Montego A3D	0,9%	działa • działa • działa	6
WS 64 XL • Media Planet PCI cristal 4280 • Sound Blaster Live! Value model 4670	0,9%	działa • działa • działa	6
erratec Base 1/64 • Typhoon Golden 3D digital Audio PCI • Genius SoundMaker 64	0,9%	działa • działa • działa	6
amaha Wave Force 192XG PCIU ● ICUAUD-GW805 ● Typhoon Easy Lite 3D Wave Impact  DBRAZ — TEST NA 36 KOMPUTERACH I KARTACH GRAFICZNYCH	0,9%	działa • działa • działa	6
entium 133/32 MB + ATI Expert@Work • STB Voodoo5 5500 PCI	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	<b>3,5</b>
entium 133/32 MB + Guillemot Coguar Video Edition • STB Voodoo3 2000 PCI	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
entium 133/32 MB + Diamond Viper V550 • Diamond Monster 3D II	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
entium 233 MMX/32 MB + ATI Expert@Work • STB Voodoo5 5500 PCI	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
entium 233 MMX/32MB + Guillemot Coguar Video Edition • STB Voodoo3 2000 PCI	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
entium 233 MMX/32 MB + Diamond Viper V550 • Diamond Monster 3D II	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
entium II 350/64 MB + ATI Expert 2000 • STB Voodoo5 5500 AGP	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
entium II 350/64 MB + Elsa Erazor X • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
entium II 350/64 MB + Hercules Dynamite TNT • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
entium III 500/128 MB + ATI Expert 2000 • STB Voodoo5 5500 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
entium III 500/128 MB + Elsa Erazor X ● STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
entium III 500/128 MB + Hercules Dynamite TNT • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	płynny ● płynny	6
MD Athlon 600/256 MB + ATI Expert 2000 • STB Voodoo5 5500 AGP	0,6%	płynny ● płynny	6
MD Athlon 600/256 MB + Elsa Erazor X • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
MD Athlon 600/256 MB + Hercules Dynamite TNT • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	płynny • płynny	6
entium III 800/256 MB + ATI Expert 2000 • STB Voodoo5 5500 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
entium III 800/256 MB + Elsa Erazor X • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
entium III 800/256 MB + Hercules Dynamite TNT • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	płynny • płynny	6
BSŁUGA	4%	dobra	4,2
terowanie	2%	mysz, klawiatura	4
iczba opcji konfiguracyjnych apis stanu gry	1%	średnia w każdym miejscu	3
AKOŚĆ GRY	12%	bardzo dobra	6
akość grafiki	2%	bardzo dobra	<b>4,8</b>
źwięk i muzyka	2%	dobre	4
ialogi mówione	2%	angielskie	3
akres fabularny i merytoryczny gry	2%	bardzo dobry	5
egulowany stopień trudności	2%	jest	6
ezyk gry	2%	polski	6
laksymalna liczba graczy (przy jednym komputerze/w sieci)	0%	jeden/ośmiu	
cena częściowa	100%	bardzo dobra	4,8
unkty dodatnie/ujemne		+ CD z muzyką i kompendium wiedzy o świecie Myth	+0,1
OCENA JAKOŚCI	1		4,95
CENA/JAKOŚĆ		bardzo dobra	
	ravovits A	paruzo dopra	7.22

69 zł

69 zł/4,95 = 13,94 = bardzo dobra

CENA ATRAKCYJNA (najniższa cena znaleziona przez redakcję w danym miesiącu) 59 zł Multimedia i Gry, Bielsko-Biała, tel. (0 prefiks 33) 811 87 29

Sposób wyliczenia parametru Cena/Jakość

CENA DYSTRYBUTORA (zalecana przez wydawcę)



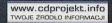
ZARZĄDZAJ, ZARABIAJ, ZDOBYWAJ RYNKI. POKONAJ KONKURENCJĘ!



Masz już dość uproszczonych gier ekonomicznych? Chciałbyś się sprawdzić w grze, która wiernie odtwarza rynkowe realia? Zagraj w Capitalism 2! To doskonała rozrywka, dzięki której dowiesz się, jak poprowadzić własną firmę. Zdobywaj kontrakty, zabiegaj o klientów, dbaj o pracowników, walcz z konkurencją i pokonaj ją! Naucz się pomnażać pieniądze i zdobywać coraz większy udział w rynku. Dowiedz się, jak prowadzić interesy w najbardziej rozbudowanej grze ekonomicznej ostatnich lat! Zostań rekinem biznesu wpierw na swoim komputerze, potem na prawdziwym rynku!













#### PRZEBIEG GRY



Dowództwo kieruje nas w samo serce walki. Nasze jednostki zostały zaatakowane przez siły NOD. Likwidujemy wszystkich terrorystów



Po skończonej walce do akcji wchodza mechanicy , którzy naprawiają zniszczony sprzęt. Z helikopterów zrzucane są też posiłki



Wsiadamy do czołgu i jedziemy w stronę bazy NOD. Atakujemy żniwiarkę i żołnierzy wroga. Pomaga nam helikoper, czołgi i inni żołnierze



Saperzy namierzyli ważny budynek przeciwnika. Działo jonowe GDI właśnie go niszczy . Widzimy potężną eksplozję



Natykamy się na żniwiarkę b zbierającą tiberium - minerał kosmicznego pochodzenia

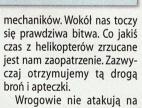


Zbliżamy się do żniwiarki i mocujemy na jej pancerzu ładunek wybuchowy



Oddalamy się na bezpieczną odległość, po czym zdalnie odpalamy ładunek. W powietrze unosi się wielka chmura świecącego pyłu. Gdy opada, po żniwiarce wroga nie ma już śladu





DETALE

Na polu walki nie jesteśmy zdani tylko i wyłącznie na siebie. Gdy wykonujemy kolejne cele misji, droga powietrzną jest nam dostarczane zaopatrzenie: broń oraz apteczki

uciekamy i patrzymy, jak nisz-

czy go potężne działo jonowe.

coś się dzieje. Wszędzie czają

się wrogowie, których elimi-

nujemy za pomocą licznych

broni, na przykład miotacza

płomieni, karabinu snajper-

skiego, wyrzutni rakiet czy ka-

rabinu maszynowego. Nad na-

szymi głowami latają samolo-

ty i helikoptery zrzucające de-

santy piechoty, a ramię w ra-

mię z nami idą do walki inni

żołnierze. Uszkodzone pojazdy

szybko są naprawiane przez

Podczas rozgrywki cały czas

oślep. Są inteligentni i zwykle usiłują nas okrążyć. Często znajdujemy i uwalniamy zakładników. Gdy znajdujemy jakiś pojazd, zajmujemy miejsce kierowcy i wykorzystujemy uzbrojenie maszyny. GRY dziwią się jednak, że kiedy przeciwnik niszczy



Budynki wyglądają tak samo, jak w grach strategicznych z serii C&C. Oto Ręka NOD na chwilę przed trafieniem z działa jonowego. W powietrzu gromadzą się już wyładowania



Często staczamy pojedynki pancerne. Wyjeżdżamy na otwarty teren, celujemy i strzelamy. Lekki czołg NOD 🌑 nie ma szans. Potem atakujemy wieżyczki



#### Command & Conquer: Renegada

#### STEROWANIE

Lewy przycisk myszy
lub [m] – strzał
z wybranej broni
Prawy przycisk myszy
– druga funkcja broni
Pruch do przodu
- ruch do przodu
- ruch w lewo
- ruch w prawo
- przeładowanie broni
- szybki zapis stanu gry

celnym strzałem pojazd, którym jedziemy, nasz komandos nie odnosi żadnych obrażeń.

#### INSTALACIA

Program instalacyjny uruchamia się automatycznie po włożeniu do czytnika płyty z grą. Najpierw decydujemy, czy chcemy zainstalować wersję demonstracyjną gry Medal of Honor. Oglądamy krótki film przedstawiający rozgrywkę w Renegade, następnie podajemy numer seryjny programu, decydujemy, czy chcemy umieścić skrót do gry na pulpicie i czy instalujemy programy umożliwiające zabawę przez internet. Po wybraniu katalogu, do którego mają być skopiowane pliki z grą,

zaczyna się instalacja. Command & Conquer: Renegade zajmuje na naszym twardym dysku 947 MB.

#### TECHNIKALIA

Renegade zachwyca nas znakomitą grafiką. Szczegółowo odwzorowane pojazdy i budynki zrobiły na GRACH duże wrażenie. Są takie jak w grach strategicznych z serii, ale znacznie bardziej szczegółowe. Dobra jest też animacja postaci. Żołnierze oddychają, a gdy nie mają nic do roboty, drapią się po głowie i rozglądają się dokoła. Wybuchy i płomienie wyglądają jak prawdziwe, a atak działa jonowego robi niesamowite wrażenie. Ciekawie przedstawiono wode. Ocean lekko faluje, a jego fale z łoskotem rozbijają się o wybrzeże. Co jakiś czas zmienia się też pogoda.

#### WERDYKT

Command & Conquer: Renegade to znakomita gra, zarówno dla miłośników trójwymiarowych strzelanin, jak i dla wielbicieli strategicznej serii. Dobra fabuła, ciekawy świat, efektowne wykonanie i bardzo wysoka grywalność to zalety tej strzelaniny, która bardzo podoba się GROM.



Bohater gry, Havoc to nowa postać w świecie Command & Conquer – nie występował on w tej znanej strategii czasu rzeczywistego

PLATFORMA TESTOWA:

#### Windows 95/98

#### SZCZEGÓŁOWE WYNIKI TESTU



Command & Conquer: Renegade

Producent: Westwood Studios

wersja na PlayStation | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak | brak |

dla średnio zaawansowanych

poziom trudności

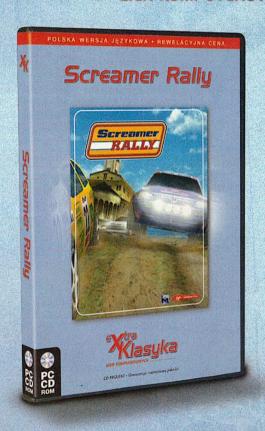
Wydawca w Polsce: IM Group	WAGA		Ocen
GRYWALNOŚĆ (SUBIEKTYWNA OCENA TESTUJĄCYCH)	50%	bardzo dobra	5,00
		Niepowtarzalna okazja, by	
COMMAND TEREFARE		zamiast beznamiętnie posyłać	
CONGUER I CIVILIANT		do boju dziesiątki jednostek,	
		samemu znaleźć się w środku	
DOMOG TECHNICAL MANAGEMENT OF THE PARTY OF T		akcji z Command & Conquer	
POMOC TECHNICZNA	3%	dostateczna	3,33
Serwis telefoniczny	2%	(0 prefiks 22) 868 52 69	3
Serwis online INSTALACIA	1%	www.imgroup.pl	4
Łatwość instalacji programu	9,4%	bardzo dobra	5,36
Informacja o ilości zajmowanego miejsca na dysku (ilość faktycznie zajęta)	2%	bezproblemowa (PC)	5
Informacja o ilości zajniowanego miejsca na dysku (ilość taktycznie zajęta) Informacja o ilości wolnego miejsca na dysku	0,7%	jest (947 MB)	6
Odinstalowanie (wielkość pozostawionych plików)	0,7%	jest bezproblemowe (0 MB)	6
Podręcznik	2%	dobry	6
Język podręcznika	2%	polski	6
Obsługa akceleratorów graficznych	1%	jest	6
DŹWIĘK – TEST NA 36 KARTACH DŹWIĘKOWYCH	10,8%	celujący	6,00
Sonata Crystal 4280 PCI ● Golden Melody PCI Sound ● Terratec 1816 N	0,9%	działa • działa • działa	6
Terratec Integra 1 ● Highscreen Sound Boostar 16 3D ● Creative Blaster 16PCI CT4810	0,9%	działa • działa • działa	6
Soundblaster 16 PCI CT4740 • Genius Sound Maker 3 DX 2 • Super Sound 32 32W-3D	0,9%	działa • działa • działa	6
Miss Melody MF-719 Wave Melody • Trust Sound Expert 128 PCI • Terratec 128 i PCI	0,9%	działa • działa • działa	6
Shuttle 3D 64 Voice Wa • Sound Maker 128 XG PCI YMF • Aztech Platinium 3D	0,9%	działa • działa • działa	6
/ideologic Sonic-Storm • Terratec Sound System Base 1 • XLerate PCI Sound Card PnP	0,9%	działa • działa • działa	6
Ferratec XLerate Pro PCI Sound A3D • Diamond Monstersound MX300 • YMF 724 Yamaha	0,9%	działa • działa • działa	6
Creative AWE 64 Gold • Vobis-Soundboostar 32 Wave 3D • Aztech Galaxy Pro PCI	0,9%	działa • działa • działa	6
Maxi Sound 64 Dynamic 3D • Malibu Surround 64 • TurtleB Montego A3D	0,9%	działa • działa • działa	6
EWS 64 XL • Media Planet PCI cristal 4280 • Sound Blaster Live! Value model 4670	0,9%	działa • działa • działa	6
Ferratec Base 1/64 ● Typhoon Golden 3D digital Audio PCI ● Genius SoundMaker 64	0,9%	działa • działa • działa	6
′amaha Wave Force 192XG PCIU • ICUAUD-GW805 • Typhoon Easy Lite 3D Wave Impact	0,9%	działa • działa • działa	6
DBRAZ – TEST NA 36 KOMPUTERACH I KARTACH GRAFICZNYCH	10,8%	dobry	3,50
Pentium 133/32 MB + ATI Expert@Work • STB Voodoo5 5500 PCI	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
Pentium 133/32 MB + Guillemot Coguar Video Edition • STB Voodoo3 2000 PCI	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
Pentium 133/32 MB + Diamond Viper V550 ● Diamond Monster 3D II	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
Pentium 233 MMX/32 MB + ATI Expert@Work ● STB Voodoo5 5500 PCI	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
Pentium 233 MMX/32MB + Guillemot Coguar Video Edition • STB Voodoo3 2000 PCI	TO SERVICE SERVICE AND ADDRESS OF AUG	niegrywalny • niegrywalny	1
Pentium 233 MMX/32 MB + Diamond Viper V550 • Diamond Monster 3D II	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
Pentium II 350/64 MB + ATI Expert 2000 • STB Voodoo5 5500 AGP	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
Pentium II 350/64 MB + Elsa Erazor X ◆ STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
Pentium II 350/64 MB + Hercules Dynamite TNT    Guillemot Maxi Gamer Xentor 32 Pentium III 500/128 MB + ATI Expert 2000   STB Voodoo5 5500 AGP	THE STREET, ST	niegrywalny • niegrywalny	1
Pentium III 500/128 MB + Elsa Erazor X • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium III 500/128 MB + Hercules Dynamite TNT • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	płynny • płynny	6
AMD Athlon 600/256 MB + ATI Expert 2000 • STB Voodoo5 5500 AGP	0,6%	płynny • płynny płynny • płynny	6
MD Athlon 600/256 MB + Elsa Erazor X • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	plynny • plynny	6
MD Athlon 600/256 MB + Hercules Dynamite TNT • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium III 800/256 MB + ATI Expert 2000 • STB Voodoo5 5500 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium III 800/256 MB + Elsa Erazor X • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium III 800/256 MB + Hercules Dynamite TNT • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	płynny • płynny	6
DBSŁUGA	4%	bardzo dobra	4,50
iterowanie	2%.	mysz, klawiatura	4
iczba opcji konfiguracyjnych	1%	duża	4
Zapis stanu gry	1%	w każdym miejscu	6
AKOŚĆ GRY	12%	dobra	4,33
akość grafiki	2%	celująca	6
Dźwięk i muzyka	2%	bardzo dobre	5
Pialogi mówione	2%	angielskie	3
akres fabularny i merytoryczny gry	2%	bardzo dobry	5
legulowany stopień trudności	2%	jest	6
ęzyk gry	2%	angielski	1
Aaksymalna liczba graczy (przy jednym komputerze/w sieci)	0%	jeden/32	
Ocena częściowa	100%	bardzo dobra	4,83
Punkty dodatnie/ujemne			
OCENA JAKOŚCI		bardzo dobra ←	4,83
CENA/JAKOŚĆ	(NAME)	dobra	
CENA DYSTRYBUTORA (zalecana przez wydawcę)	129 zł	doniu	
CENA ATRAKCYJNA (najniższa cena znaleziona przez redakcję w danym miesiącu)	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	lay, Warszawa, tel. (0 prefiks 22) 832 54 30	V 12.
CENTRAL PROPERTY AND AND AND AND AND AND AND AND AND AND		,	

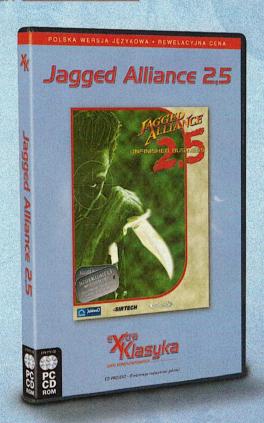
## Maksymalna jakość, Minimalna cena – 19,90 !



Koniecznie zajrzyj
WWW.Cdprojekt.info
Informacje prosto
ze źródła







## W sprzedaży od 24 kwietnia!

Wiecej informacji pod adresem: http://gry.wp.pl/new/extra/extra.htm

W serii "Extra Klasyka Gier Komputerowych" kupisz także inne doskonałe gry komputerowe. Szukaj w dobrych sklepach z grami i hipermarketach.



# Inmortal Sovereigns

#### PRZEBIEG GRY



Budujemy w mieście kuźnię o i kamieniołom, które wraz z tartakiem dostarczają dużo surowców o. Nic więcej się nie mieści, bo mamy wolne tylko dwa pola rozbudowy



Wysyłamy oddział na zwiad. Szybko odkrywa kopalnię złota ● i gniazdo Rhaksha ●. Mieszkają w nim potwory. Po pokonaniu straży ● wysyłamy wojsko, aby zburzyło gniazdo



W mieście werbujemy oddziały złożone z dowódcy ②, oddziałów czołowych ③ i wspierających ④. Dostęp do lepszych wojsk ⑤ mamy po rozbudowie miasta o nowe budynki ⑥



Gdy burzymy gniazdo Rhaksha, wysyłamy w to miejsce osadników i wznosimy miasto.
Tworzymy także oddział inżynierów , aby na złożach złota wybudował kopalnie



5 Na wschód od nowo zbudowanego miasta znajdujemy pierwsze miasto tyrana, naszego głównego przeciwnika . Pokonujemy strzegącą go milicję i przejmujemy miasto



Odkrywamy krainę i przejmujemy kolejne miasta. Rozstrzygającą bitwę staczamy u bram miasta tyrana. Wysyłamy do niej najlepsze wojska. Stan zdrowia żołnierzy obserwujemy na pasku



Zabicie
okrutnego
tyrana oznacza
zwycięski koniec
naszej misji.
Podsumowanie
ujawnia przed
nami dalszą
część historii
Kohanu. Klikając
na zakładkę ,
sprawdzamy
wyniki walki

Gra strategiczna na PC | Nieśmiertelni herosi z plemienia Kohan ruszają do walki, by wyzwolić swój świat spod władzy zła Sciągawka na stronie 68

#### TREŚĆ GRY

Plemię Kohan, którego członkowie są nieśmiertelni, żyje w krainie Khaldan. Wielki kataklizm niszczy ich cywilizację, a mroczne siły przejmują władzę nad Khaldanem. Stajemy na czele niedobitków i wyruszamy, by odzyskać ojczyznę i wyjaśnić, co stało się z naszymi współplemieńcami.

Na początku gry mamy tylko jednego bohatera z rodu Kohan. Potem przyłączają się do nas kolejni herosi wykorzystujący różnorodne zdolności specjalne, a także inne plemiona. Gdy dołączają do nas sprzymierzeńcy, dowodzimy nowymi typami oddziałów.

Gra toczy się w czasie rzeczywistym. Regulujemy szybkość jego upływu. Większość rozkazów da się wydawać podczas pauzy. Poznajemy nowe tereny i zdobywamy miasta wroga. Nie spotykamy ogromnych armii. Nasz oddział liczy najwyżej siedmiu ludzi i składa się z dowódcy, czterech żołnierzy pierwszej linii i dwóch wspierających. Typy oddziałów zależą od budowli wzniesionych w mieście, w którym wojska są formowane. Jeśli mamy tartak, szkolimy łuczników, koszary dają nam lepszą piechotę, a biblioteka – magów.

Zarządzamy gospodarką, bo utrzymanie wojska wymaga surowców. Nie werbujemy jednak chłopów, którzy nosiliby minerały i drewno do miasta. Surowce same spływają do naszego magazynu, gdy ich złoża są w zasięgu miasta. Wystarcza tylko, że budujemy na nich kopalnie.

#### INSTALACIA

Po włożeniu płytki automatycznie uruchamia się program instalacyjny, który pyta nas kolejno o język instalacji, folder, do którego zostaną skopiowanie pliki oraz folder gry w menu Start.

#### TECHNIKALIA

Grafika jest poprawna i dobrze oddaje klimat krainy fantasy. Jedynie góry wyglądają nieco sztucznie. Wynagradzają nam to efektowne bitwy. Rozlega się szczęk

oręża i grzmot magicznych eksplozji, a animacje oddziałów są płynne i staranne.

Kohan zawiera wiele elementów z turowych gier strategicznych. Na przykład oddziały mają strefę kontroli. Naruszenie jej przez przeciwnika sprawia, że jednostka atakuje. Każde miasto ma pola wpływu zwiększające się w miarę rozbudowy oraz pola zaopatrzenia, na których wracają do zdrowia nasi żołnierze.

Ukształtowanie terenu oraz morale oddziałów mają duży wpływ na walkę. Jej wynik zależy też od używanej formacji – do wyboru są cztery.



Kohan to udane połączenie różnych typów gier strategicznych. Jego atuty to ciekawy świat i scenariusz, długa rozgrywka, edytor map i generator misji, a także, co **GROM** bardzo się podoba, dobra polska wersja i niska cena.

#### STEROWANIE

Lewy przycisk myszy
– wybieranie oddziałów,
budynków i opcji

Prawy przycisk myszy

– wskazywanie celu
przemarszu lub ataku

- menu miast

i od do - zaznaczenie grupy oddziałów do - wybranie zaznaczo-

🖳 lub 🎮 – zatrzymanie gry

B - budowa miasta

- tworzenie oddziałów

#### Na klawiaturze numerycznej:

- wykaz informacji

2 – wykaz celów misji

— wyjście do menu

– wykaz państw i stosunków dyplomatycznych

5 – wykaz technologii



#### Kohan: **Immortal Sovereigns**

#### ducent: TimeGate Studios



wersja na PlayStation brak
wersja na PlayStation 2 brak
wersja na Dreamcasta brak
ograniczenia wiekowe od 12 lat

	Troducent. Time date Studios		ograniczenia wiekowe od 12 lat poziom trudności dla średnio zaawansowanych			
(B)	Wydawca w Polsce: Licomp Empik Multimedia	WAGA		Ocena		
GRYWALNOŚĆ	(SUBIEKTYWNA OCENA TESTUJĄCYCH)	50%	bardzo dobra	5,00		
	CHAT MMORTAL SOURIGNS		Oryginalna, dobrze wykonana strategia czasu rzeczywistego. W dodatku wydana po polsku i bardzo tania. W trzech slowach: brawo, brawo, brawo			
POMOC TECH		3%	dostateczna	3,33		
Serwis telefonic	zny	2%	(0 prefiks 22) 642 81 65 www.lem.com.pl	3 4		
Serwis online INSTALACIA		1% 9,4%	dobra	4,46		
Łatwość instalacji j	programu	2%	bezproblemowa (PC)	5		
	zajmowanego miejsca na dysku (ilość faktycznie zajęta)	0,7%	jest (400 MB)	6		
	wolnego miejsca na dysku	0,7%	brak	1		
CONTROL CONTROL PRINTED BY THE PRINT	ielkość pozostawionych plików)	1%	bezproblemowe (0 MB)	6		
Podręcznik		2%	dobry	4		
Język podręcznika		2%	polski	6		
Obsługa akcelerato	rów graficznych	1%	brak	1		
	T NA 36 KARTACH DŹWIĘKOWYCH	10,8%	celujący	6,00		
	PCI • Golden Melody PCI Sound • Terratec 1816 N	0,9%	działa • działa • działa	6		
effectively fill accept to ensure the bismost in period by water however, recall, for	Highscreen Sound Boostar 16 3D • Creative Blaster 16PCI CT4810	0,9%	działa • działa • działa	6		
CONTRACTOR OF THE PROPERTY OF THE PROPERTY OF THE WINDOW	CT4740 • Genius Sound Maker 3 DX 2 • Super Sound 32 32W-3D	0,9%	działa • działa • działa	6		
THE RESIDENCE OF THE PARTY OF THE PARTY OF THE PARTY OF THE PARTY.	9 Wave Melody • Trust Sound Expert 128 PCI • Terratec 128 i PCI	0,9%	działa • działa • działa	6		
AND DESCRIPTION OF THE PARTY OF	Wa • Sound Maker 128 XG PCI YMF • Aztech Platinium 3D	0,9%	działa • działa • działa działa • działa • działa	6		
Control of the Contro	orm ● Terratec Sound System Base 1 ● XLerate PCI Sound Card PnP PCI Sound A3D ● Diamond Monstersound MX300 ● YMF 724 Yamaha	0,9%	działa • działa • działa	6		
And divine your residence of the control of the con	d • Vobis-Soundboostar 32 Wave 3D • Aztech Galaxy Pro PCI	0,9%	działa • działa • działa  działa • działa	6		
	amic 3D • Malibu Surround 64 • TurtleB Montego A3D	0,9%	działa • działa • działa	6		
CONTRACTOR STATE OF THE PARTY O	Planet PCI cristal 4280 • Sound Blaster Live! Value model 4670	0,9%	działa • działa • działa	6		
AND DESCRIPTION OF THE PARTY OF	Typhoon Golden 3D digital Audio PCI • Genius SoundMaker 64	0,9%	działa • działa • działa	6		
THE PROPERTY AND ADDRESS OF THE PARTY OF THE	192XG PCIU • ICUAUD-GW805 • Typhoon Easy Lite 3D Wave Impact	0,9%	działa • działa • działa	6		
OBRAZ - TEST	NA 36 KOMPUTERACH I KARTACH GRAFICZNYCH	10,8%	dobry	4,33		
Pentium 133/32 M	B + ATI Expert@Work ● STB Voodoo5 5500 PCI	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1		
	B + Guillemot Coguar Video Edition • STB Voodoo3 2000 PCI	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1		
and the second of the second o	B + Diamond Viper V550 • Diamond Monster 3D II	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1		
THE RESERVE OF THE PARTY OF THE	/32 MB + ATI Expert@Work • STB Voodoo5 5500 PCI	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1		
Shared to a describer that administration as the shared of the following to be	/32MB + Guillemot Coguar Video Edition ● STB Voodoo3 2000 PCI /32 MB + Diamond Viper V550 ● Diamond Monster 3D II	0,6%	niegrywalny • niegrywalny niegrywalny • niegrywalny	1		
or in a first open than the consideration and a section of the section	MB + ATI Expert 2000 • STB Voodoo5 5500 AGP	0,6%	płynny • płynny	6		
A PROPERTY OF THE PROPERTY OF	MB + Elsa Erazor X • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny • płynny	6		
AND RESIDENCE AND ADDRESS OF STREET, SALES AN	MB + Hercules Dynamite TNT • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	płynny • płynny	6		
The State of the S	8 MB + ATI Expert 2000 • STB Voodoo5 5500 AGP	0,6%	płynny • płynny	6		
Pentium III 500/12	8 MB + Elsa Erazor X • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny • płynny	6		
Pentium III 500/12	8 MB + Hercules Dynamite TNT • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	płynny ● płynny	6		
AMD Athlon 600/2	56 MB + ATI Expert 2000 • STB Voodoo5 5500 AGP	0,6%	płynny • płynny	6		
Charles and the second participation of the second	56 MB + Elsa Erazor X ● STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny • płynny	6		
	156 MB + Hercules Dynamite TNT • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	płynny • płynny	6		
	6 MB + ATI Expert 2000 ● STB Voodoo5 5500 AGP	0,6%	płynny • płynny	6		
	6 MB + Elsa Erazor X • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny • płynny	6		
	6 MB + Hercules Dynamite TNT ● Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	płynny • płynny bardzo dobra	6		
OBSŁUGA Sterowanie		<b>4%</b> 2%	mysz, klawiatura	4,75		
Liczba opcji kor	ofiguracyjnych	1%	bardzo duża	5		
Zapis stanu gry	and a substantial control of the con	1%	w każdym miejscu	6		
JAKOŚĆ GRY		12%	bardzo dobra	5,17		
Jakość grafiki		2%	dobra	4		
Dźwięk i muzyk	a de la companya de	2%	dobre	4		
Dialogi mówior		2%	polskie	6		
	y i merytoryczny gry	2%	bardzo dobry	5		
Regulowany sto	ppień trudności	2%	jest	6		
Język gry		2%	polski	6		
	zba graczy (przy jednym komputerze/w sieci)	0%	jeden/ośmiu			
Ocena częśc		100%	bardzo dobra	4,95		
Punkty dod	atnie/ujemne					
OCENA.	JAKOŚCI		bardzo dobra 🔸	4,95		
CENA/JAK	ość		celująca			
CENA DYST	RYBUTORA (zalecana przez wydawcę)	49 zł				
market to be a second to the second				-100		





Bohaterowie, którzy zginęli w czasie gry, stają się... amuletami i tracą zdobyte wcześniej doświadczenie. Na szczęście jeśli chcemy, przywołujemy ich do życia p za 50 sztuk złota



CENA ATRAKCYJNA (najniższa cena znaleziona przez redakcję w danym miesiącu)

45 zł Płay, Warszawa, tel. (0 prefiks 22) 832 54 30

Sposób wyliczenia parametru Cena/Jakość

49 zl/4,95 = 9,91 = celująca

#### PRZEBIEG GRY



Tworzymy sześcioosobową drużynę i wyruszamy w podróż. Nasz statek zostaje zestrzelony. Szukamy magicznych przedmiotów, aby osiągnąć boską moc



Planeta Dominus to dziwna kraina. Obok duchów i pożółkłych ksiąg pełnych magicznych zaklęć znajdujemy na niej komputery i elektroniczne zamki



Często napotykamy agresywne stwory. Walka toczy się w turach. O zwycięstwie decyduje nasza taktyka, umiejętności bohaterów, a także szczęście



Gdy spotykamy przyjazną istotę, rozmawiamy z nią i handlujemy. Zadajemy rozmówcy dowolne pytania, ale rzadko słyszymy sensowną odpowiedź



5 W świecie Dominusa mieszkańcy zabezpieczają każdą skrzynię i drzwi. Warto mieć w drużynie włamywacza, który unieszkodliwia pułapki i zamki



#### Gra fabularna na PC

Szukamy magicznych przedmiotów, rozbrajając czarodziejskie pułapki i elektroniczne zamki

#### TREŚĆ GRY

Jako strażnicy czarodzieja wyruszamy w podróż na planetę Dominus. W trakcie lądowania nasz statek kosmiczny zostaje zestrzelony przez żołnierzy Mrocznego Mędrca. Jako jedyni wychodzimy cało z katastrofy i rozpoczynamy eksplorację nieprzyjaznej krainy.

Poznajemy historię trzech potężnych przedmiotów magicznych, które bogowie ukryli gdzieś we wszechświecie. Legenda mówi, że kto je odnajdzie, uzyska moc ich twórców. Do rywalizacji stają przybysze z kilku planet. Jest między nimi nasz najgorszy wróg – Mroczny Mędrzec.

#### **STEROWANIE**

Lewy przycisk myszy - wskazanie obiektu, atak, wybór bohatera. Przytrzymując przy tym klawisz shift, wydajemy rozkaz ataku całej drużynie Prawy przycisk myszy - oglądanie wskazanego przedmiotu lub osoby 🛨 🗗 – poruszanie się - otwarcie mapy

Fabuła gry jest banalna. Powiela sztampowe motywy fantasy i zamiast ciekawić, nudzi nas. W miarę rozwoju akcji pojawiają się nowe wątki i przygoda staje się ciekawsza, ale nadal opiera się na dobrze znanych schematach.

W świecie Dominusa obok magii występują komputery i roboty. To ciekawy, ale fatalnie zrealizowany pomysł. GRY denerwuje bezmyślne wymieszanie magii i techniki. Nie wiemy, dlaczego strzelec uzbrojony w pistolet nie ma szans na pokonanie wojownika z magicznym mieczem.

Walka jest głównym elementem zabawy. Starcia rozgrywamy w turach. Nasi wojownicy sami wybierają cel ataku, ale rzucanie czarów i używanie ekwipunku wymaga już naszej interwencji.

W trakcie walki zwracamy uwage na odległość od przeciwnika. Bronie mają różny zasięg, a drużyna zawsze trzyma się w grupie. Takie rozwiązanie utrudnia walkę z rozproszonymi wrogami, wiec wyposażamy każdego bohatera w broń rażącą na dystans.

Wizardry 8 ma doskonale opracowany system rozwoju bohaterów. Umiejętności rosną, gdy z nich korzystamy. To realistyczne rozwiązanie. Ale z drugiej strony sami rozwijamy wybrane cechy i biegłości. Niemal każdy bohater zna

podstawy magii, ale tylko czarodzieje i kapłani mają wystarczającą wiedzę, aby rzucać poteżne zaklecia.

#### INSTALACIA

Po włożeniu płytki do napędu CD-ROM instalacja rozpoczyna się automatycznie. Wskazujemy folder, do którego chcemy skopiować grę oraz wielkość instalacji. Przy pierwszym uruchamianiu gry program automatycznie wykrywa, jaką mamy kartę graficzną i muzyczną. Kiedy pojawia się okno opcji, akceptujemy przedstawione w nim propozycje lub sami zmieniamy ustawienia gry.

#### TECHNIKALIA

Wizardry 8 działa w wysokiej rozdzielczości, jednak trójwymiarowy świat wygląda nieciekawie. Korytarze i komnaty rażą sztucznością, a elementy otoczenia, takie jak stoły czy świece, znajdujemy w dziwnych miejscach (piszemy o tym w ramce Detale). Na szczęście pozytywnie zaskakuje nas kilka budzących podziw miejsc, na przykład most nad przepaścią czy górska świątynia.

Gra ukazała się w języku polskim, ale dialogi mówione pozostały w wersji angielskiej. W przetłumaczonym tekście **GRY** znalazły wiele drobnych błedów. Zdarza się też, że wypowiedzi naszych bohaterów nie są wyświetlane.

#### WERDYKT

Wizardry 8 jest klasyczną grą fabularna. Jej mocne strony to dobry rozwój bohaterów i ciekawe dialogi. Niestety schematyczna fabuła zniechęca do zabawy. Niezgrabne połączenie baśniowej fantasy i fantastyki naukowej nie przypada do gustu miłośnikom ani jednego, ani drugiego gatunku.

#### DETALE



PLATFORMA TESTOWA: Windows 95/98

#### SZCZEGÓŁOWE WYNIKI TESTU



Wizardry 8 Producent: SirTech



versja na PlayStation versja na PlayStation 2 brak versja na Dreamcasta ograniczenia wiekowe od 15 lat ooziom trudności

Wydawca w Polsce:	poziom	rudnosci   dia zaawansow	anycn
CD Projekt	WAGA		Ocena
GRYWALNOŚĆ (SUBIEKTYWNA OCENA TESTUJĄCYCH)	50%	dostateczna	3,00
		Klasyczna gra fabularna,	
77		co w tym wypadku niestety	
The Color of the C		oznacza: nudna i przestarzała.	
		Nieporadnie łączy elementy	
		fantasy i fantastyki naukowej	
POMOC TECHNICZNA	3%	dostateczna	3,33
Serwis telefoniczny	2%	(0 prefiks22) 519 69 66	3
Serwis online	1%	www.cdprojekt.info	4
NSTALACJA	9,4%	bardzo dobra	5,36
atwość instalacji programu	2%	bezproblemowa (PC)	5
	0,7%	jest (1,8 GB)	6
nformacja o ilości zajmowanego miejsca na dysku (ilość faktycznie zajęta)			100000000000000000000000000000000000000
nformacja o ilości wolnego miejsca na dysku	0,7%	jest	6
Odinstalowanie (wielkość pozostawionych plików)	1%	bezproblemowe (0 MB)	6
Podręcznik	2%	dobry	4
ęzyk podręcznika	2%	polski	6
Obsługa akceleratorów graficznych	1%	jest	6
DŹWIĘK – TEST NA 36 KARTACH DŹWIĘKOWYCH	10,8%	celujący	6,00
Sonata Crystal 4280 PCI     Golden Melody PCI Sound    Terratec 1816 N	0,9%	działa • działa • działa	6
Ferratec Integra 1 • Highscreen Sound Boostar 16 3D • Creative Blaster 16PCI CT4810	0,9%	działa • działa • działa	6
As the following the state of t		działa • działa • działa	6
Soundblaster 16 PCI CT4740 • Genius Sound Maker 3 DX 2 • Super Sound 32 32W-3D	0,9%		
Miss Melody MF-719 Wave Melody • Trust Sound Expert 128 PCI • Terratec 128 i PCI	0,9%	działa • działa • działa	6
Shuttle 3D 64 Voice Wa • Sound Maker 128 XG PCI YMF • Aztech Platinium 3D	0,9%	działa • działa • działa	6
/ideologic Sonic-Storm • Terratec Sound System Base 1 • XLerate PCI Sound Card PnP	0,9%	działa • działa • działa	6
Ferratec XLerate Pro PCI Sound A3D ● Diamond Monstersound MX300 ● YMF 724 Yamaha	0,9%	działa • działa • działa	6
Creative AWE 64 Gold • Vobis-Soundboostar 32 Wave 3D • Aztech Galaxy Pro PCI	0,9%	działa • działa • działa	6
Maxi Sound 64 Dynamic 3D ● Malibu Surround 64 ● TurtleB Montego A3D	0,9%	działa • działa • działa	6
EWS 64 XL • Media Planet PCI cristal 4280 • Sound Blaster Live! Value model 4670	0,9%	działa • działa • działa	6
Terratec Base 1/64 ● Typhoon Golden 3D digital Audio PCI ● Genius SoundMaker 64	0,9%	działa • działa • działa	6
Yamaha Wave Force 192XG PCIU • ICUAUD-GW805 • Typhoon Easy Lite 3D Wave Impact	0,9%	działa • działa • działa	6
	THE PARTY OF THE P		NAME OF STREET
OBRAZ – TEST NA 36 KOMPUTERACH I KARTACH GRAFICZNYCH	10,8%	dobry	4,33
Pentium 133/32 MB + ATI Expert@Work ● STB Voodoo5 5500 PCI	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
Pentium 133/32 MB + Guillemot Coguar Video Edition • STB Voodoo3 2000 PCI	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
Pentium 133/32 MB + Diamond Viper V550 ● Diamond Monster 3D II	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
Pentium 233 MMX/32 MB + ATI Expert@Work • STB Voodoo5 5500 PCI	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
Pentium 233 MMX/32MB + Guillemot Coguar Video Edition • STB Voodoo3 2000 PCI	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
Pentium 233 MMX/32 MB + Diamond Viper V550 • Diamond Monster 3D II	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
Pentium II 350/64 MB + ATI Expert 2000 • STB Voodoo5 5500 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium II 350/64 MB + Elsa Erazor X • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium II 350/64 MB + Hercules Dynamite TNT • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	płynny • płynny	6
TO AND THE RESIDENCE OF THE PROPERTY OF THE PR			-
Pentium III 500/128 MB + ATI Expert 2000 • STB Voodoo5 5500 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium III 500/128 MB + Elsa Erazor X ● STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium III 500/128 MB + Hercules Dynamite TNT • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	płynny ● płynny	6
AMD Athlon 600/256 MB + ATI Expert 2000 ◆ STB Voodoo5 5500 AGP	0,6%	płynny ● płynny	6
AMD Athlon 600/256 MB + Elsa Erazor X ● STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny ● płynny	6
AMD Athlon 600/256 MB + Hercules Dynamite TNT • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium III 800/256 MB + ATI Expert 2000 • STB Voodoo5 5500 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium III 800/256 MB + Elsa Erazor X • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium III 800/256 MB + Hercules Dynamite TNT • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	płynny • płynny	6
	The second second		CHYCKE
OBSŁUGA	4%	bardzo dobra	4,7
Sterowanie	2%	mysz, klawiatura	4
Liczba opcji konfiguracyjnych	1%	bardzo duża	5
Zapis stanu gry	1%	w każdym miejscu	6
JAKOŚĆ GRY	12%	dobra	4,3
Jakość grafiki	2%	dobra	4
Dźwięk i muzyka	2%	dobre	4
Dialogi mówione	2%	angielskie	3
Zakres fabularny i merytoryczny gry	2%	dostateczny	3
	CONTRACTOR STANKS	with the below the first state of the second project health of the second project of the	-
Regulowany stopień trudności	2%	jest .	6
Język gry	2%	polski	6
Maksymalna liczba graczy (przy jednym komputerze/w sieci)	0%	jeden/brak takiej opcji	
Ocena częściowa	100%	dobra	3,9
Punkty dodatnie/ujemne		gra Wizardry 7 Gold	
		w prezencie	+0,3
OCENA JAKOŚCI	100	dobra	4,23
The control of the co			4,23
CENA/JAKOŚĆ	bally W	dobra	

99,90 zł

99,90 zł/4,23 = 23,62 = dobra

CENA ATRAKCYJNA (najniższa cena znaleziona przez redakcję w danym miesiącu) 85 zł Play, Warszawa, tel. (0 prefiks 22 ) 832 54 30

Sposób wyliczenia parametru Cena/Jakość

CENA DYSTRYBUTORA (zalecana przez wydawcę)



Na początku zabawy włączamy misję treningową, w której uczymy się podstaw gry. Królik w prawym górnym rogu mówi nam, co mamy robić



Po ukończeniu treningu wybieramy poziom trudności i stronę, po której się opowiadamy: świnie albo króliki. Obie mają do wykonania kilkanaście misji



Zapoznajemy się z celem misji. Jeśli dysponujemy punktami dowodzenia (dostajemy je po każdej zwycięskiej misji), kupujemy nowe jednostki wojskowe



Pojazdy rozbudowujemy o specjalne moduły . Jedne zwiększają prędkość, inne – pole widzenia, zaś jeszcze inne przywracają energię



Jednostki mają funkcje specjalne. Na przykład czołgi okopują się o, zaś wyrzutnia przełącza się w tryb strzelania salwami po pięć rakiet naraz



6 Wóz dowodzenia bada teren. Dostrzega on wrogie jednostki, zanim zostaje wykryty. W ten sam sposób wystawiamy przeciwnika do ostrzału przez artylerię



Jeśli mamy zapasowe punkty dowodzenia, nowe jednostki są dostarczane także w trakcie misji — Za 50 punktów wóz dowodzenia wzywa bombowiec

#### Gra strategiczna na PC | W tej bezlitosnej, długiej i ciężkiej wojnie o marchewki i żołędzie czasem zachowujemy się jak prawdziwa świnia

#### TREŚĆ GRY

Gra przedstawia konflikt świń przypominających nazistów z królikami, które są podobne do aliantów. Zwierzęta nie lubią walki twarzą w twarz – nigdy nie opuszczają swych czołgów i wozów bojowych.

W czasie gry nie budujemy bazy i jednostek. Nowe pojazdy kupujemy za punkty dowodzenia, które otrzymujemy po wygranej bitwie. Niepotrzebne maszyny oddajemy i odzyskujemy wydane na nie punkty. Nasz oddział jest mały, więc wydajemy rozkazy pojedynczym jednostkom.

#### STEROWANIE

Lewy przycisk myszy

- zaznaczenie oddziału

Prawy przycisk myszy

- wskazanie celu

- przesuwanie

mapy

- obracanie

kamery — zmiana kąta kamery

M – rozkaz ruchu M – rozkaz ataku M – zatrzymanie jednostki

⊠ – akcja specjalna Spacja – zatrzymanie gry [ssc] – menu gry

Rozgrywka wymaga od nas uwagi. Strata choćby jednego pojazdu jest bolesna - do końca gry jesteśmy ubożsi o kilkaset punktów dowodzenia. Na szczeście trudno o stratę jednostki. Jeśli chcemy, naprawiamy maszynę na polu bitwy. Gdv mimo to wartość pancerza spada do zera, pojazd eksploduje i zamienia się w nieruchomy korpus. Nawet wtedy aby ostatecznie zniszczyć maszynę, przeciwnik powinien jeszcze zaatakować wrak. Inaczej w następnej misji pojawia się on cały i wyremontowany.

Jednostki artyleryjskie mają duży zasięg ognia, ale ich pole widzenia jest minimalne. Dlatego potrzebują wsparcia zwiadu, do czego najlepiej nadaje się zwinny wóz dowodzenia. Ma on jedną wadę – nie rozpoznaje min. Dostrzegają je tylko niektóre jednostki.

Choć wojska świń i królików różnią się tylko wyglądem, symulacja bitwy jest szczegółowa. Pojazdy charakteryzowane są współczynnikami takimi, jak siła ognia i pancerz, a nawet ilość zużywanego paliwa! Aby uzupełnić je w trakcie misji, kupujemy przyczepę z benzyną. Są też przyczepy z amunicją i częściami zamiennymi – za ich pomocą naprawiamy

## SWARA

uszkodzone jednostki. Przyczepy wymagają pojazdu holującego. Wiele z zadań polega na przykład na dostarczeniu zaopatrzenia rozpaczliwie potrzebującym go jednostkom.

Między misjami oglądamy filmy ze świniami i królikami w rolach głównych. Większość z nich jest jednak nieciekawa.

#### INSTALACIA

Program instalacyjny pozwala na zainstalowanie gry oraz programu GameSpy służącego do zabawy przez internet. Po zakończeniu kopiowania plików program instalacyjny umieszcza ikonę gry na pulpicie Windows.

#### TECHNIKALIA

Grafika jest ładna. Jednostki zostawiają ślady gąsienic na piachu, a trafione – efektownie wybuchają. Pięknie przedstawiono pofałdowanie terenu – drogi pną się po górskich wzniesieniach, a potem schodzą w malownicze doliny. Zaskakują nas miłe detale, na przykład królicze koloseum czy króliczy sfinks na pustyni.

Rewelacyjnie wyglądają jeziora, strumienie i wodospady. Gdy widzimy je na ekranie, z głośników słyszymy szum i plusk wody. W okolicy fabryki słyszymy stukot pracujących maszyn, a w lesie – świergot ptaków. Odgłosy nasilają się,

S.W.

gdy przybliżamy obraz.
Dużą wadą jest fakt, że obszar widoczny na ekranie jest za mały w porównaniu z zasięgiem i polem widzenia jednostek. Na przykład wzniesienie zajmuje cały ekran, więc nie widzimy, co dzieje się w okolicy.

Komputerowy przeciwnik stosuje prymitywne taktyki. Bez trudu przewidujemy jego posuniecia. Co gorsza jednostki wroga zachowują się bez sensu. Na przykład gdy prowadzimy artyleryjski ostrzał odległych jednostek, te stoją i bezczynnie czekają na śmierć.

Stan gry zapisujemy w dowolnym momencie misji, dodatkowo automatycznie jest on zapisywany na początku każdego poziomu. Nieporozumieniem jest jednak brak zapisu pomiędzy etapami. Jeżeli w którejś z misji wybraliśmy nieodpowiednie jednostki, a potem wracamy do niej, wczytywanie gry komplikuje się. Ładujemy grę, podczas której misja jest rozpoczęta, poddajemy się, rozpoczynamy misję od początku i dopiero teraz mamy dostęp do ekranu wyboru jednostek!

Pomimo że na pudełku widzimy polski tytuł, cała gra jest po angielsku. Jeśli nie znamy tego języka, rozgrywka sprawia nam problemy.

#### WERDYKT

Ś.W.I.N.I.A. to przyjemna choć trudna gra, a przy tym wydana w niskiej cenie. Niestety nie ma polskiej wersji językowej, a na stronie wydawcy i w wielu witrynach sklepów internetowych widzimy okładkę z oznaczeniem, że gra jest w języku polskim! Przetłumaczenie tytułu i pokazywanie okładki ze znakiem PL wprowadza graczy w błąd. GRY piętnują takie postępowanie wydawcy.



PLATFORMA TESTOWA: Windows 95/98

Carrotpult królików i Thor's Hammer świń to jednostki artyleryjskie o dużym zasięgu. W czasie ruchu są bezbronne – potrzebują chwili, aby zatrzymać się, rozłożyć podpory i strzelać

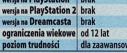
MARINE ROCKA

Trapper 🚳 królików i Dixie 🐠 świń

stawiają miny stanowiące świetne wzmocnienie obrony. Wrogie miny wykrywane są tylko przez specjalnie wyposażone pojazdy. Wskazane przez nie miny niszczymy bez trudu

Świnie i króliki mają swoje herby: żołędzie i marchewki



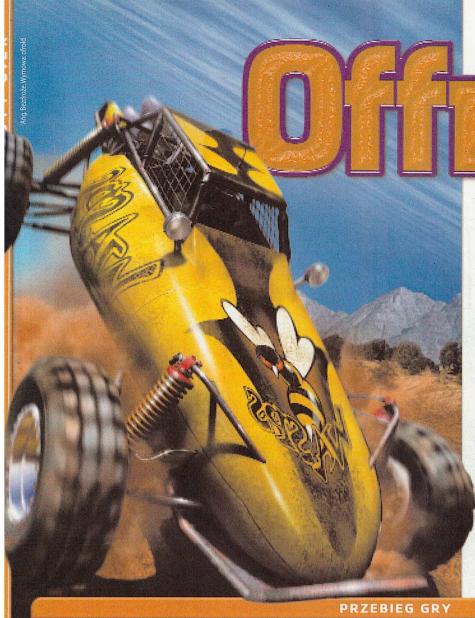


Producent: Channel 42 Wydawca w Polsce:	wersja na Dreamcasta ograniczenia wiekowe poziom trudności		brak od 12 lat dla zaawansowanych	
wydawca w Poisce: Lemon Interactive	WAGA			Ocena
GRYWALNOŚĆ (SUBIEKTYWNA OCENA TESTUJĄCYCH)	50%	dobra		4,00
Ś.W.I.N.E.		Zabawna, ciekawa i niedroga gra. Szkoda, że sugerując, iż została wydana po polsku, jej wydawca podkłada graczom świnię		
POMOC TECHNICZNA	3%	dostatecz	na	3,00
Serwis telefoniczny	2%	(0 prefiks 22)		3
Serwis online	1%		-interactive.pl	3
INSTALACJA Latwość instalacji programu	<b>9,4%</b> 2%	bardzo do bezproblemo	THE RESERVE AND ADDRESS OF THE PARTY OF THE	<b>4,62</b>
nformacja o ilości zajmowanego miejsca na dysku (ilość faktycznie zajęta)	0,7%	brak (1 GB)	owa (i C)	1
nformacja o ilości wolnego miejsca na dysku	0,7%	brak		1
Odinstalowanie (wielkość pozostawionych plików)	1%	bezproblemo	owe (0 MB)	6
Podręcznik	2%	dobry		4
ęzyk podręcznika	2%	polski		6
Obsługa akceleratorów graficznych	1%	jest		6
DŹWIĘK – TEST NA 36 KARTACH DŹWIĘKOWYCH onata Crystal 4280 PCI • Golden Melody PCI Sound • Terratec 1816 N	0,9%	celujący działa • dzia	ła • działa	<b>6,00</b>
Ferratec Integra 1 • Highscreen Sound Boostar 16 3D • Creative Blaster 16PCI CT4810	0,9%	działa • dzia		6
Soundblaster 16 PCI CT4740 • Genius Sound Maker 3 DX 2 • Super Sound 32 32W-3D	0,9%	działa • dzia		6
Miss Melody MF-719 Wave Melody ● Trust Sound Expert 128 PCI ● Terratec 128 i PCI	0,9%	działa • dzia		6
Shuttle 3D 64 Voice Wa • Sound Maker 128 XG PCI YMF • Aztech Platinium 3D	0,9%	działa • dzia		6
/ideologic Sonic-Storm • Terratec Sound System Base 1 • XLerate PCI Sound Card PnP	0,9%	działa • dzia działa • dzia	The second secon	6
Ferratec XLerate Pro PCI Sound A3D ● Diamond Monstersound MX300 ● YMF 724 Yamaha Freative AWE 64 Gold ● Vobis-Soundboostar 32 Wave 3D ● Aztech Galaxy Pro PCI	0,9%	działa • dzia		6
Maxi Sound 64 Dynamic 3D ● Malibu Surround 64 ● TurtleB Montego A3D	0,9%	działa • dzia		6
EWS 64 XL • Media Planet PCI cristal 4280 • Sound Blaster Live! Value model 4670	0,9%	działa • dzia		6
Terratec Base 1/64 ● Typhoon Golden 3D digital Audio PCI ● Genius SoundMaker 64	0,9%	działa • dzia	ła • działa	6
/amaha Wave Force 192XG PCIU • ICUAUD-GW805 • Typhoon Easy Lite 3D Wave Impact	0,9%	działa • dzia	ła • działa	6
OBRAZ – TEST NA 36 KOMPUTERACH I KARTACH GRAFICZNYCH	10,8%	dobry		3,50
Pentium 133/32 MB + ATI Expert@Work • STB Voodoo5 5500 PCI	0,6%	Committee of the contract of	• niegrywalny	1
Pentium 133/32 MB + Guillemot Coguar Video Edition • STB Voodoo3 2000 PCI Pentium 133/32 MB + Diamond Viper V550 • Diamond Monster 3D II	0,6%	who are in the last of the las	• niegrywalny • niegrywalny	1
Pentium 233 MMX/32 MB + ATI Expert@Work ◆ STB Voodoo5 5500 PCI	0,6%	THE RESERVE OF THE PARTY OF THE	• niegrywalny	1
Pentium 233 MMX/32MB + Guillemot Coguar Video Edition ● STB Voodoo3 2000 PCI	0,6%	And in case of the last of the	• niegrywalny	1
Pentium 233 MMX/32 MB + Diamond Viper V550 ● Diamond Monster 3D II	0,6%	niegrywalny	• niegrywalny	1
Pentium II 350/64 MB + ATI Expert 2000 • STB Voodoo5 5500 AGP	0,6%	THE RESIDENCE OF THE PERSON NAMED IN COLUMN 2 IS NOT THE OWNER, THE PERSON NAMED IN COLUMN 2 IS NOT THE OWNER.	• niegrywalny	1
Pentium II 350/64 MB + Elsa Erazor X • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	Contract of Contract Contract of Contract Contra	• niegrywalny	1
Pentium II 350/64 MB + Hercules Dynamite TNT ● Guillemot Maxi Gamer Xentor 32 Pentium III 500/128 MB + ATI Expert 2000 ● STB Voodoo5 5500 AGP	0,6%	płynny • pły	• niegrywalny	6
Pentium III 500/128 MB + ATT Expert 2000 ♥ 318 Voodoo3 3300 AGP	0,6%	plynny • ply	and the Additional Property of the Assessment	6
Pentium III 500/128 MB + Hercules Dynamite TNT • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	płynny • pły		6
AMD Athlon 600/256 MB + ATI Expert 2000 • STB Voodoo5 5500 AGP	0,6%	płynny • pły		6
AMD Athlon 600/256 MB + Elsa Erazor X • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny • pły	the service of the factor of the service of the service of the	6
AMD Athlon 600/256 MB + Hercules Dynamite TNT • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	płynny • pły		6
Pentium III 800/256 MB + ATI Expert 2000 • STB Voodoo5 5500 AGP	0,6%	płynny • pły	A STREET, STRE	6
Pentium III 800/256 MB + Elsa Erazor X • STB Voodoo3 2000 AGP Pentium III 800/256 MB + Hercules Dynamite TNT • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	płynny • pły płynny • pły	CONTRACTOR OF STREET WAS DESCRIBED TO A PROPERTY OF THE PARTY.	6
OBSŁUGA	4%	dobra	illiy	3,75
Sterowanie	2%	mysz, klawia	itura	4
Liczba opcji konfiguracyjnych	1%	duża		4
Zapis stanu gry	1%	tylko w niek	tórych miejscach	3
JAKOŚĆ GRY	12%	dobra		4,17
Jakość grafiki	2%	bardzo dobr	Charles and the San Charles of Development of Company and Company of Company	5
Dźwięk i muzyka Dialogi mówione	2% 2%	bardzo dobr angielskie	e	5
Zakres fabularny i merytoryczny gry	2%	bardzo dobr	v	5
Regulowany stopień trudności	2%	jest		6
Język gry	2%	angielski		1
Maksymalna liczba graczy (przy jednym komputerze/w sieci)	0%	jeden/ośmiu	J	
Ocena częściowa	100%	dobra		4,20
Punkty dodatnie/ujemne		na stronie W		
OCENA LAVOÉCI			wersji językowej	- 0,2
OCENA JAKOŚCI				4,00
CENA/JAKOŚĆ			ująca	Ligi St
CENA DYSTRYBUTORA (zalecana przez wydawcę)	29,90 2	zł	2 4 19 41 ( 3)	Current L
CENA ATRAKCVINA (painiższa cena znaleziona przez redakcje w danym miesiacu)	1 1 1 1 1 1 1			

29,90 zł/4,00 = 7,48 = celująca

Komputer	
CINU	5/2002

CENA ATRAKCYJNA (najniższa cena znaleziona przez redakcję w danym miesiącu)



**Gra wyścigowa na PC |** Siadamy za kierownicą samochodu terenowego i rozpoczynamy ostrą walkę z konkurencją na bezdrożach

#### TREŚĆ GRY

Startujemy w wyścigach samochodów terenowych rozgrywających się na wertepach. Podstawowy tryb zabawy to mistrzostwa toczące się w czterech klasach. Zwycięstwo w jednej jest warunkiem awansu do następnej.

Ciekawostką jest instytucja zespołów, które zgłaszają nam oferty współpracy. Stawiają warunki – na przykład zajęcie przynajmniej drugiego miejsca – a w zamian za ich spełnienie dają lepszy samochód i finansują jego rozbudowę. Niestety ten pomysł nie wnosi do rozgrywki nic nowego, a dodatkowo utrudnia zabawę.

Obsługa gry jest skomplikowana. Często jesteśmy zmuszeni korzystać z rozbudowanych ekranów opcji oraz z niezbyt przejrzystych tabelek.

Na torach toczy się ostra walka. Przeciwnicy zachowują się agresywnie - również wobec siebie – więc korzystamy z tego! Gdy konkurenci spychają się z drogi i blokują, wychodzimy na prowadzenie. Gra daje nam duże szanse na nadrabianie strat. Nawet jeśli inni zawodnicy są kilka sekund przed nami, nie załamujemy się, ale wykorzystujemy dopalacze. W każdym wyścigu dysponujemy trzema takimi urządzeniami. Używamy ich na długich prostych oraz na wzniesieniach. Drugi sposób na skuteczne dogonienie konkurentów to korzystanie ze skrótów.

Nasz samochód nie ulega uszkodzeniom. Wystarcza jednak uderzenie w barierkę, by



Rozpoczynamy mistrzostwa.
Wybieramy jeden z dwóch zespołów
i sprawdzamy, jaki proponuje nam wóz.
To słabe maszyny, ale na początek
dostajemy właśnie takie pojazdy



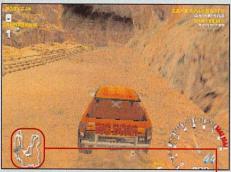
Oglądamy listę zawodników i klasyfikację punktową. Pojawia się ona pomiędzy wyścigami. Widzimy zsumowane punkty, które zdobyliśmy we wszystkich naszych startach



W mistrzostwach ułożenie tras jest losowe, podobnie jak warunki jazdy. Na przykład tą samą trasą jedziemy w jednych mistrzostwach zimą i latem. Zmienia się także liczba okrążeń



4 Startujemy z pozycji, którą zajmujemy w rankingu ogólnym. Osiągnięcie lepszej nie jest trudne, o ile mamy dobry samochód. Uważamy, bo przeciwnicy często zajeżdżają nam drogę



5 Na trasach są skróty. Ten jest widoczny na mapie ale zdarzają się ukryte. Odnajdujemy je i używamy jak najczęściej. Pamiętamy, że konkurenci też to robią



Po przejechaniu przez punkt kontrolny widzimy, ile sekund dzieli nas do najbliższego samochodu przed nami – lub za nami, gdy jesteśmy pierwsi



Często pomiędzy wyścigami nasz samochód zostaje usprawniony. To samo dzieje się jednak z autami innych zawodników, więc poziom rywalizacji jest wyrównany

Oto jeden z wyścigów odbywających się w nocy. W tej grze noce są bardzo jasne, a światła naszego samochodu tak mocne, że prawie nie odczuwamy utrudnień typowych dla jazdy bez światła dziennego

stanął tyłem do kierunku jazdy. Tracimy przez to dużo czasu, więcej niż przy wywrotce na dach, po której wóz podnosi się w ułamku sekundy i ląduje na torze ustawiony jak trzeba.

Trasy wyglądają ładnie i zostały ciekawie zaprojektowane. Wyścigi są krótkie, na szczęście nie pokonujemy kilkanaście razy tego samego nudnego okrażenia. Ulubiony tor GIER to górska trasa, gdzie jedziemy krętą drogą na szczyt pośród stromych zboczy.

#### INSTALACJA

Gra daje nam do wyboru dwa rozmiary instalacji. Jeśli chcemy, szczegółowo dobieramy potrzebne składniki, ale tylko gdy wybieramy ten typ instalacji, widzimy, ile miejsca na dysku zajmie Offroad. Razem z grą instaluje się program do konfiguracji grafiki. Wybieramy w nim rozdzielczość oraz jakość obrazu.

#### TECHNIKALIA

Wygląd samochodów i ich zachowanie sprawiają, że mamy wrażenie, że nie są to prawdziwe pojazdy, ale autka dla dzieci. I to w dodatku grzecznych, bo po jeździe w trudnych warunkach samochód już po chwili powinien być brudny. Natomiast w Offroadzie przez cały czas jest czysty!

W trakcie zabawy oglądamy piękne widoki - GROM spodobała się na przykład kolejka linowa na górskiej trasie. Niestety pomimo starannego wykończenia, tory rajdowe nie wyglądają realistycznie, bo zamiast przez bezdroża i wertepy jedziemy zwykłą drogą.

W Offroadzie, podobnie jak w innych grach wyścigowych, publiczność jest najbrzydszym elementem grafiki. Zamiast wiwatujących tłumów widzimy nieładne, małe sylwetki ludzi. To wada, ale grafika ma wiele zalet, które ją równoważą. Na przykład w czasie jazdy zmienia się pogoda – pada śnieg, deszcz, często razi nas słońce. Te efekty dodają zabawie uroku.

Sterowanie jest proste. Nawet używając klawiatury, nie mamy problemów z opanowaniem pojazdu. Warto jednak przypomnieć, że Offroad nie jest symulatorem jazdy terenowym samochodem, więc miłośnicy realizmu nie mają czego szukać w tej grze.

#### WERDYKT

Offroad to gra na średnim poziomie, która zachwyca nas zwłaszcza pięknymi widokami na trasach. Proste sterowanie sprawia, że to dobra propozycja dla początkujących. Jednak do zabawy zniechęca nas skomplikowane przygotowanie do wyścigu oraz bardzo duża liczba tabelek.

#### **STEROWANIE**

- dodawanie gazu

- hamowanie, jazda do tyłu

- skręcanie

- wrzucenie wyższego biegu

– wrzucenie niższego biegu

Spacja – hamulec reczny - lusterko wsteczne

użycie dopalacza

- menu - podczas powtórki: ogladanie innego

samochodu 💾 – zmiana liczby danych wyświetlanych podczas wyścigu

PLATFORMA TESTOWA:

#### Windows 95/98

#### SZCZEGÓŁOWE WYNIKI TESTU

Offroad

Producent: Rage



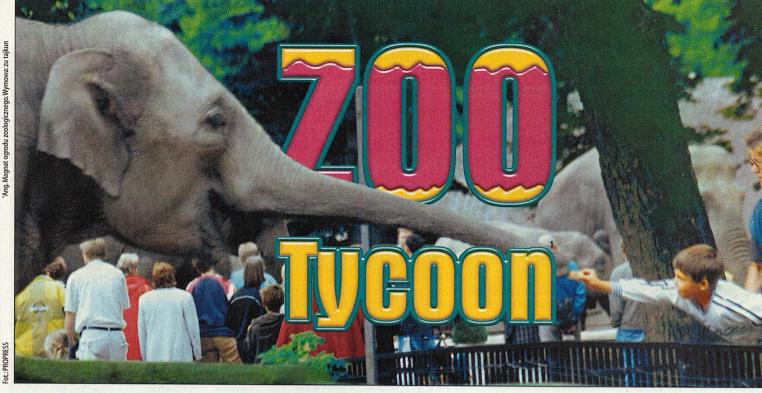
wersja na PlayStation brak wersja na PlayStation 2 brak wersja na Dreamcasta brak ograniczenia wiekowe bez ograniczeń dla początkujących poziom trudności

Wydawca w Polsce:		poziom truanosci ala początkujących			
IM Group	WAGA		0ce		
GRYWALNOŚĆ (SUBIEKTYWNA OCENA TESTUJĄCYCH)	50%		4,0		
		Dobre gra wyścigowa tocząca			
		się na bezdrożach. Jej atuty			
OFFROAD		to piękna grafika, prosta			
		obsługa, szybka akcja, polska			
		wersja i przyzwoita cena			
POMOC TECHNICZNA	3%	dostateczna	3,3		
Serwis telefoniczny	2%	(0 prefiks 22) 868 52 69	3		
Serwis online	1%	www.imgroup.pl	4		
NSTALACJA	9,4%	bardzo dobra	DIVISEAS.		
		bezproblemowa (PC)	5,0		
atwość instalacji programu	2%		5		
nformacja o ilości zajmowanego miejsca na dysku (ilość faktycznie zajęta)	0,7%	jest (330 MB)	6		
nformacja o ilości wolnego miejsca na dysku	0,7%	jest	6		
Odinstalowanie (wielkość pozostawionych plików)	1%	bezproblemowe (0,05 MB)	3		
odręcznik	2%	dobry	4		
ęzyk podręcznika	2%	polski	6		
Obsługa akceleratorów graficznych .	1%	jest	6		
DŹWIĘK – TEST NA 36 KARTACH DŹWIĘKOWYCH	10,8%	celujący	6,0		
onata Crystal 4280 PCI • Golden Melody PCI Sound • Terratec 1816 N	0,9%	działa • działa • działa	6		
erratec Integra 1 • Highscreen Sound Boostar 16 3D • Creative Blaster 16PCI CT4810	0,9%	działa • działa • działa	6		
oundblaster 16 PCI CT4740 • Genius Sound Maker 3 DX 2 • Super Sound 32 32W-3D	0,9%	działa • działa • działa	6		
liss Melody MF-719 Wave Melody • Trust Sound Expert 128 PCI • Terratec 128 i PCI	0,9%	działa • działa • działa	6		
huttle 3D 64 Voice Wa • Sound Maker 128 XG PCI YMF • Aztech Platinium 3D	0,9%	działa • działa • działa			
	A STATE OF THE PARTY OF THE PARTY.		6		
ideologic Sonic-Storm • Terratec Sound System Base 1 • XLerate PCI Sound Card PnP	0,9%	działa • działa • działa	6		
erratec XLerate Pro PCI Sound A3D • Diamond Monstersound MX300 • YMF 724 Yamaha	0,9%	działa • działa • działa	6		
reative AWE 64 Gold ● Vobis-Soundboostar 32 Wave 3D ● Aztech Galaxy Pro PCI	0,9%	działa • działa • działa	6		
Maxi Sound 64 Dynamic 3D • Malibu Surround 64 • TurtleB Montego A3D	0,9%	działa • działa • działa	6		
WS 64 XL • Media Planet PCI cristal 4280 • Sound Blaster Live! Value model 4670	0,9%	działa • działa • działa	6		
erratec Base 1/64 • Typhoon Golden 3D digital Audio PCI • Genius SoundMaker 64	0,9%	działa • działa • działa	6		
'amaha Wave Force 192XG PCIU • ICUAUD-GW805 • Typhoon Easy Lite 3D Wave Impact	0,9%	działa • działa • działa	6		
DBRAZ – TEST NA 36 KOMPUTERACH I KARTACH GRAFICZNYCH	10,8%	dobry	4,3		
entium 133/32 MB + ATI Expert@Work • STB Voodoo5 5500 PCI	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1		
	The second second				
Pentium 133/32 MB + Guillemot Coguar Video Edition ● STB Voodoo3 2000 PCI	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1		
Pentium 133/32 MB + Diamond Viper V550 • Diamond Monster 3D II	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1		
Pentium 233 MMX/32 MB + ATI Expert@Work ◆ STB Voodoo5 5500 PCI	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1		
lentium 233 MMX/32MB + Guillemot Coguar Video Edition • STB Voodoo3 2000 PCI	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1		
entium 233 MMX/32 MB + Diamond Viper V550 • Diamond Monster 3D II	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1		
entium II 350/64 MB + ATI Expert 2000 • STB Voodoo5 5500 AGP	0,6%	płynny • płynny	6		
entium II 350/64 MB + Elsa Erazor X • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny • płynny	6		
Pentium II 350/64 MB + Hercules Dynamite TNT • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	płynny • płynny	6		
entium III 500/128 MB + ATI Expert 2000 • STB Voodoo5 5500 AGP	0,6%	płynny ● płynny	6		
entium III 500/128 MB + Elsa Erazor X • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny • płynny	6		
entium III 500/128 MB + Hercules Dynamite TNT • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	płynny • płynny	6		
	Control Section Section 1995		500000		
MD Athlon 600/256 MB + ATI Expert 2000 • STB Voodoo5 5500 AGP	0,6%	płynny • płynny	6		
MD Athlon 600/256 MB + Elsa Erazor X • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny ● płynny	6		
MD Athlon 600/256 MB + Hercules Dynamite TNT • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	płynny ● płynny	(		
entium III 800/256 MB + ATI Expert 2000 ● STB Voodoo5 5500 AGP	0,6%	płynny • płynny	6		
entium III 800/256 MB + Elsa Erazor X • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny ● płynny	6		
entium III 800/256 MB + Hercules Dynamite TNT • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	płynny • płynny	6		
BSŁUGA	4%	bardzo dobra	4,		
terowanie	2%	klawiatura, dżojstik, kierownica	5		
iczba opcji konfiguracyjnych	1%	bardzo duża			
apis stanu gry	1%	tylko w niektórych miejscach			
			4500000		
AKOŚĆ GRY		dobra	3,		
1 (	12%		DESCRIPTION OF THE PERSON OF T		
	2%	bardzo dobra	and the same		
źwięk i muzyka	2% 2%	dobre	4		
źwięk i muzyka ialogi mówione	2%		4		
źwięk i muzyka Dialogi mówione	2% 2%	dobre	1		
rźwięk i muzyka Dialogi mówione akres fabularny i merytoryczny gry	2% 2% 2%	dobre brak	1		
źwięk i muzyka iałogi mówione akres fabularny i merytoryczny gry egulowany stopień trudności	2% 2% 2% 2% 2%	dobre brak dobry brak	1 4		
rźwięk i muzyka Dialogi mówione akres fabularny i merytoryczny gry egulowany stopień trudności ęzyk gry	2% 2% 2% 2% 2% 2%	dobre brak dobry brak polski	1 4		
ożwięk i muzyka Dialogi mówione Jakres fabularny i merytoryczny gry Jegulowany stopień trudności ęzyk gry Maksymalna liczba graczy (przy jednym komputerze/w sieci)	2% 2% 2% 2% 2% 2% 0%	dobre brak dobry brak polski jeden/sześciu	1 1		
vźwięk i muzyka viałogi mówione akres fabularny i merytoryczny gry egulowany stopień trudności ęzyk gry Aaksymalna liczba graczy (przy jednym komputerze/w sieci)	2% 2% 2% 2% 2% 2%	dobre brak dobry brak polski	1 1		
akość grafiki  zówięk i muzyka  zowięk i muzyka  zokiegi mówione  zokres fabularny i merytoryczny gry  zegulowany stopień trudności  zezyk gry  zokaksymalna liczba graczy (przy jednym komputerze/w sieci)  zocena częściowa  zomaty dodatnie/ujemne	2% 2% 2% 2% 2% 2% 0%	dobre brak dobry brak polski jeden/sześciu <b>dobra</b>	1 1 6		
ożwięk i muzyka Dialogi mówione Akres fabularny i merytoryczny gry Dialogi mówione Akres fabularny i merytoryczny gry Dialogi mówione trudności Parky gry Dialogi mówione do przy jednym komputerze/w sieci)	2% 2% 2% 2% 2% 2% 0%	dobre brak dobry brak polski jeden/sześciu dobra  dobra	1 1 6 4,2		
zwięk i muzyka  vialogi mówione akres fabularny i merytoryczny gry egulowany stopień trudności ezyk gry vlaksymalna liczba graczy (przy jednym komputerze/w sieci) cena częściowa vunkty dodatnie/ujemne  OCENA JAKOŚCI CENA/JAKOŚĆ	2% 2% 2% 2% 2% 2% 0%	dobre brak dobry brak polski jeden/sześciu <b>dobra</b>	1 1 6 4,2		
ożwięk i muzyka Dialogi mówione Akres fabularny i merytoryczny gry Dialogi mówione Akres fabularny i merytoryczny gry Dialogi mówione trudności Parky gry Dialogi mówione do przy jednym komputerze/w sieci)	2% 2% 2% 2% 2% 2% 0%	dobre brak dobry brak polski jeden/sześciu dobra  dobra	55 44 11 44 11 66		

79 zł/4,29 = 18,41 = bardzo dobra



Sposób wyliczenia parametru Cena/Jakość



#### PRZEBIEG GRY



Zaczynamy od wybiegu dla lwów. Wymaga on solidnego i wysokiego ogrodzenia . Nazywamy wybieg a w miejscu, gdzie stawiamy ostatni fragment ogrodzenia, powstaje furtka



Ustawiamy program badawczy. Część pieniędzy wydajemy na ulepszenia naszego ogrodu 🌏, część na program ratowania ginących gatunków ... Staramy się mieć w ogrodzie rzadkie zwierzęta, bo przyciągają one gości



Zatrzymujemy grę 🕠, kupujemy zwierzęta (samce i samice ②), po czym ustawiamy je w zagrodzie. Na wybiegu źle się czują, więc prosimy o radę eksperta 100. Jego zalecenia @ wcielamy w życie do chwili, gdy pasek zgodności stanu wybiegu z oczekiwaniami staje się zielony @



Goście zwiedzający ogród nie czują się dobrze bez punktów z przekąskami i napojami 💿 , toalet 🥠 czy ławek. Zarabiamy także na sprzedaży upominków 100. Poziom zadowolenia odwiedzających od razu rośnie 1



Po uwzględnieniu uwag dotyczących wybiegu (podłoża, skał, wody, drzew i zabawek) przydzielamy zwierzętom dozorczynię . W jej polu zadań pojawia się wybieg, który obsługuje . Klikamy na 🌘 i wpisujemy imię i nazwisko – w grze dowolnie zmieniamy wszystkie nazwy



Nie wszystkie zwierzęta mają idealne warunki na wybiegach 🌏, ale pomimo tego rozmnażają się . Przychówek sprzedajemy . z dwóch powodów: to jedno ze źródeł dochodu, a poza tym zwierzęta źle się czują, gdy jest ich zbyt dużo na wybiegu



Gra strategiczna na PC | Miło jest mieć własne zoo. Jednak to nie tylko dobra zabawa jeśli źle planujemy i nie dbamy o stan klatek, lwy uciekają i zjadają naszych drogich gości!

#### TREŚĆ GRY

Zarządzamy ogrodem zoologicznym. Projektujemy wybiegi i kupujemy zwierzęta. Na początku nie wszystkie są dostępne, ale wybór szybko się powiększa. Zwierzaki dobieramy wedle własnych upodobań, pamiętamy jednak, by nie stawiać wybiegu dla pingwinów obok lwów. Zwierzęta lubią bowiem mieć sąsiadów z podobnej strefy klimatycznej.

Naszym obowiązkiem jest spełnianie potrzeb zwierzaków. Niewłaściwy dobór ziemi, drzew lub budynków czy gromadzące się odchody powodują, że są nieszczęśliwe. A nasi goście nie chcą płacić za oglądanie smutnych zwierząt.

Dbanie o zwierzaki to tylko połowa sukcesu. Ludzie, którzy odwiedzają ogród, nie tylko chcą obejrzeć lwy i żyrafy, ale także po prostu się rozerwać. Zapewniamy im miejsca widokowe, ławeczki do odpoczynku, budki z hamburgerami i hot dogami. Stawiamy także fontanny i pomniki, sadzimy klomby, grodzimy teren płotkami.

Im więcej gości i atrakcji, tym więcej pieniędzy wpływa



# **STEROWANIE**

Lewy przycisk myszy - wybranie obiektu Prawy przycisk myszy

- anulowanie wyboru

esc. – wyjście z aktualnego okna lub przejście do głównego menu gry

Spacja - zatrzymanie/ wznowienie gry przesuwanie

mapy F1 - włączenie ekranu pomocy

# DETALE



Najpopularniejsze zwierzęta mają sponsorów



W pawilonach wprowadzamy programy tematyczne takie, jak Drapieżniki świata które są dużą atrakcją dla gości

do naszej kasy. Dochody przynosi również sprzedaż nawozu. Budujemy kompostownie i zasłaniamy ją, sadząc zieleń, ponieważ nasi goście nie lubią brzydkich zapachów.

Zarządzamy personelem, zatrudniamy dozorców, którzy karmią zwierzęta i sprzątają odchody, pracowników naprawiających ogrodzenia i sprzątających alejki oraz kosze. Na naszym utrzymaniu są także przewodnicy oprowadzający turystów po ogrodzie.

# INSTALACJA

Po włożeniu płytki z grą do napędu automatycznie uruchamia się program instalacyjny. Wybieramy rozmiar instalacji oraz folder, do którego zostaną skopiowane pliki. Podczas instalacji oglądamy skróconą wersję przewodnika po grze. Oprócz niego jest jeszcze szczegółowy przewodnik pomagający w zabawie.

# TECHNIKALIA

Grafika jest ładna. Nosorożce spacerują po wybiegach, zebry wierzgają, a słonie bawią się przygotowanymi dla nich zabawkami. Jednak roślinność jest mało urozmaicona: drzewo danego gatunku ma tylko trzy warianty wyglądu. Gdy przybliżamy mapę, nie widzimy szczegółów. Lepiej przedstawia się

dźwięk. Każde zwierzę wydaje charakterystyczny dla siebie odgłos. Dowiadujemy się, gdzie na świecie występuje dany gatunek, w jakiej strefie roślinności i w jak licznych stadach. Gra informuje nas o ich trybie życia i ciekawostkach. GROM bardzo się podoba, że bawiąc się, jednocześnie się uczymy!

Zoo Tycoon uczy nas podstaw zarządzania. Ustalamy ceny żywności, upominków i wstępu na teren ogrodu. Dostajemy raporty finansowe z każdego miesiąca, informacje o zadowoleniu i problemach gości oraz zwierząt.

Obsługa nie jest trudna do opanowania. Niekiedy jednak przydałaby się opcja pokazywania terenu bez drzew. Zwierzęta wydeptują darń, a gdy jest zniszczona, są nieszczęśliwe. Na gesto zadrzewionych terenach trudno dostrzec, w którym miejscu powinniśmy ją uzupełnić.

# WERDYKT

Zoo Tycoon to wciągająca gra. Zarządzając ogrodem, uczymy się opieki nad zwierzętami. Rozgrywka jest pozbawiona przemocy i sprawia przyjemność zarówno starszym, jak i młodym graczom. Szkoda tylko, że gra została wydana po angielsku. To utrudnia zabawę, bo widzimy komunikaty pełne trudnych słów.

PLATFORMA TESTOWA:

# Windows 95/98

# SZCZEGÓŁOWE WYNIKI TESTU



# **Zoo Tycoon**

**Producent:** 



wersja na PlayStation wersja na PlayStation 2 wersja na Dreamcasta iczonia wieko od 12 la

DOLET .	Blue Fang  Wydawca w Polsce:		enia wiekowe trudności dla początkując	ych
种外代码	APN Promise	WAGA		Ocen
RYWALNO	ŚĆ (SUBIEKTYWNA OCENA TESTUJĄCYCH)	50%	dobra	4,00
	Frice ON		Prowadzenie zoo to oryginalny temat, a jego realizacja stoi na wysokim poziomie. Wielka szkoda, że gra nie ukazała się w polskiej wersji	
POMOC TEC		3%	dostateczna	3,00
erwis telefon	iczny	2%	(0 prefiks 22) 654 90 64	3
erwis online		1%	www.promise.com.pl	3
NSTALACJ		9,4%	bardzo dobra	4,8
atwość instalacj	ji programu ci zajmowanego miejsca na dysku (ilość faktycznie zajęta)	2% 0,7%	bezproblemowa (PC) jest (505 MB)	5
	ci wolnego miejsca na dysku	0,7%	jest (303 Mb)	6
	(wielkość pozostawionych plików)	1%	bezproblemowe (>0 MB)	3
odręcznik	(memose pozostamonych pimony	2%	dostateczny	3
ezyk podręcznik	Ka	2%	polski	
	atorów graficznych	1%	jest	6
	EST NA 36 KARTACH DŹWIĘKOWYCH	10,8%	celujacy	6,0
	80 PCI • Golden Melody PCI Sound • Terratec 1816 N	0,9%	działa • działa • działa	6
	Highscreen Sound Boostar 16 3D • Creative Blaster 16PCI CT4810	0,9%	działa • działa • działa	6
oundblaster 16 F	PCI CT4740 • Genius Sound Maker 3 DX 2 • Super Sound 32 32W-3D	0,9%	działa • działa • działa	6
iss Melody MF-7	719 Wave Melody • Trust Sound Expert 128 PCI • Terratec 128 i PCI	0,9%	działa • działa • działa	6
uttle 3D 64 Void	ce Wa • Sound Maker 128 XG PCI YMF • Aztech Platinium 3D	0,9%	działa • działa • działa	6
deologic Sonic-	Storm • Terratec Sound System Base 1 • XLerate PCI Sound Card PnP	0,9%	działa • działa • działa	6
THE RESIDENCE OF THE PERSON NAMED IN	ro PCI Sound A3D • Diamond Monstersound MX300 • YMF 724 Yamaha	0,9%	działa • działa • działa	6
	Gold ◆ Vobis-Soundboostar 32 Wave 3D ◆ Aztech Galaxy Pro PCI	0,9%	działa • działa • działa	6
CONTRACTOR OF THE PARTY OF THE	ynamic 3D • Malibu Surround 64 • TurtleB Montego A3D	0,9%	działa • działa • działa	6
	ia Planet PCI cristal 4280 • Sound Blaster Live! Value model 4670	0,9%	działa • działa • działa	6
	4 • Typhoon Golden,3D digital Audio PCI • Genius SoundMaker 64	0,9%	działa • działa • działa	6
	ce 192XG PCIU ● ICUAUD-GW805 ● Typhoon Easy Lite 3D Wave Impact	0,9%	działa • działa • działa	6
	T NA 36 KOMPUTERACH I KARTACH GRAFICZNYCH	10,8%	dobry	4,3
	MB + ATI Expert@Work • STB Voodoo5 5500 PCI	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
	MB + Guillemot Coguar Video Edition • STB Voodoo3 2000 PCI	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
	MB + Diamond Viper V550 ◆ Diamond Monster 3D II  MX/32 MB + ATI Expert@Work ◆ STB Voodoo5 5500 PCI	0,6%	niegrywalny • niegrywalny niegrywalny • niegrywalny	1
	IX/32MB + Guillemot Coguar Video Edition   STB Voodoo3 2000 PCI	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
	MX/32 MB + Diamond Viper V550 • Diamond Monster 3D II	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
	64 MB + ATI Expert 2000 • STB Voodoo5 5500 AGP	0,6%	plynny • plynny	6
	64 MB + Elsa Erazor X • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
	4 MB + Hercules Dynamite TNT • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	płynny • płynny	6
	128 MB + ATI Expert 2000 • STB Voodoo5 5500 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
	128 MB + Elsa Erazor X ● STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
entium III 500/	128 MB + Hercules Dynamite TNT • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	płynny • płynny	6
MD Athlon 600	1/256 MB + ATI Expert 2000 • STB Voodoo5 5500 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
MD Athlon 600	1/256 MB + Elsa Erazor X ● STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny ● płynny	6
MD Athlon 600	1/256 MB + Hercules Dynamite TNT • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	płynny ● płynny	6
	256 MB + ATI Expert 2000 • STB Voodoo5 5500 AGP	0,6%	płynny ● płynny	6
	256 MB + Elsa Erazor X ◆ STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny ● płynny	6
	256 MB + Hercules Dynamite TNT ● Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	płynny • płynny	6
BSŁUGA		4%	dobra	4,2
terowanie		2%	mysz, klawiatura	4
	onfiguracyjnych	1%	średnia	3
apis stanu gr		1%	w każdym miejscu	6
AKOŚĆ GR		12%	dobra	3,6
akość grafiki źwięk i muzy	uka	2%	dobra bardzo dobre	5
ialogi mówic		2%	brak	1
more than I will a proper to be an	rny i merytoryczny gry	2%	bardzo dobry	5
	topień trudności	2%	jest	6
ezyk gry		2%	angielski	1
Services consequence in facts and the contribution for	iczba graczy (przy jednym komputerze/w sieci)	0%	jeden/brak takiej opcji	
)cena częś		100%	dobra	4,2
	datnie/ujemne			
OCENA	JAKOŚCI		dobra +	4,2
CENA/JA	KOŚĆ		dobra	
The second second second	TRYBUTORA (zalecana przez wydawcę)	107,60	All Actions and the second sec	
	AKCYJNA (najniższa cena znaleziona przez redakcję w danym miesiącu)	7-35 Na350 Service	Merlin, Warszawa, tel. (0 prefiks 22) 607 79	92
	nia parametru Cena/Jakość		4,27 = 25,20 = dobra	No.

107,60 zł/4,27 = 25,20 = dobra



# of Radion Dis

Gra fabularna na PC | W ruinach Myth Drannor czeka na nas wiele niebezpieczeństw. Najgroźniejszym jest przerażająca nuda

# TREŚĆ GRY

W ruinach miasta Myth Drannor budzi się pradawne zło. Mroczne siły wypełzają z podziemnego jeziora zwanego Topielą Dusz. Mieszkańcy pobliskiego Phlan wysyłają przeciwko złu drużynę prowadzoną przez Athana. Niestety wyprawa kończy się klęską. Stajemy na czele kolejnej ekspedycji i próbujemy dokończyć misję poprzednika.

Fabuła gry jest irytująco banalna, a i sam jej przebieg powiela znane schematy. Błąkamy się po korytarzach, szukamy skarbów i kluczy otwierających kolejne wrota. Nieustannie walczymy z bandami orków i ożywieńców.

Starcia rozgrywamy w turach, ale na wydanie rozkazu mamy ograniczony czas. O wyniku walki decydują umiejętności bohaterów i szczęście. Po wygranym starciu rozbijamy obóz i leczymy rany.

Pool of Radiance 2 oparto na trzeciej edycji klasycznej książkowej gry fabularnej Dungeons & Dragons. Niestety bezkrytyczne przeniesienie jej zasad na ekrany monitorów wypada fatalnie – rozgrywka jest schematyczna.

# INSTALACIA

Program instalacyjny uruchamia się po włożeniu do napędu CD-ROM płyty oznaczonej jako dysk instalacyjny. Jeśli chcemy, wybieramy folder, w którym instalujemy grę i wielkość kopiowanych plików. W trakcie instalacji program

# **STEROWANIE**

Lewy przycisk myszy
– wskazanie obiektu,
atak, wybór bohatera,
manipulowanie
ekwipunkiem

Prawy przycisk myszy

– okno poleceń

– okno poleceń Prawy shift – bieganie N – okno ekwipunku

- okno umiejetności

🖳 – okno zaklęć maga

okno zaklęć kapłana

— (podczas starcia) otwarcie okna opcji walki

Spacja – (podczas starcia) zakończenie ruchu bohatera

- lista klawiszy sterujących

prosi o włożenie do napędu płyty oznaczonej jako dysk z grą. Dodatkowa płyta, oznaczona jako soundtrack, zawiera tylko utwory muzyczne.

# TECHNIKALIA

Gra działa tylko w rozdzielczości 800 na 600 punktów, ale grafika wygląda ładnie.

Oglądamy dopracowane, dwuwymiarowe scenerie. Postacie są starannie animowane, a ich wygląd zmienia się, gdy zakładają różne zbroje i tarcze.

# PRZEBIEG GRY



Przez magiczny portal przenosimy się w okolice Myth Drannor. Niestety od razu przekonujemy się, że drużynie Athana piuż nie pomożemy



W podziemiach czeka na nas armia potworów.
Systematycznie oczyszczamy korytarze z kreatur
chaosu. Czasem bestie walczą między sobą



W niegościnnej krainie sprzymierzeńcy są na wagę złota. Odwiedzamy druidów, by uleczyć rannego towarzysza i posłuchać legend o Myth Drannor



5 Gdy zawodzi broń biała, wspieramy się zaklęciami czarodzieja i modlitwami kapłana. Na potężne potwory działa jedynie bojowa magia



Drzwi i tajemne skrytki zabezpieczone są słowami mocy. Uczymy się ich od napotkanych bohaterów lub ze starożytnych ksiąg



6 Niestety pokonane stwory znikają, nie pozostawiając łupu, dlatego aby dozbroić naszą drużynę, przeszukujemy każdą znalezioną szafkę i skrzynię



Zarówno przerywniki filmowe, jak i świetnie dobrana muzyka budują nastrój heroicznej przygody. Polska wersja językowa gry stoi na wysokim poziomie, podobnie jak dołączona do gry obszerna i wyczerpująca instrukcja.

Niestety obsługa Pool of Radiance jest fatalna. Rozkazy wydajemy, wykorzystując system wąskich rozwijanych okienek. Jest to wyjątkowo niewygodne rozwiązanie. Co prawda podstawowe czynności przypisujemy klawiszom funkcyjnym, ale ich liczba jest niewystarczająca.

Wypowiedzi bohaterów i komunikaty dotyczące otaczającego nas świata również

pojawiają się w małych, nieczytelnych okienkach. Aby usunąć niewielki tekst, za każdym razem klikamy na niego kursorem. Nie jest to proste i bardzo szybko zniechęca nas do rozgrywki.

# WERDYKT

Pool of Radiance: Ruiny Myth Drannor to słaba gra fabularna. Rozgrywka jest sztampowa i nudna, a obsługa bardzo niewygodna. Krucjatę przeciwko Topieli Dusz zakończą szczęśliwie tylko najbardziej wytrwali bohaterowie. GRY doceniają natomiast fakt, że Pool of Radiance została w Polsce wydana bardzo solidnie.



Starcia rozgrywamy w turach. Kolorowe kryształy 🍅 wskazują kolejność działań poszczególnych bohaterów



U dołu ekranu widzimy opis walki i wyniki rzutów kośćmi, od których zależy zwycięstwo

# PLATFORMA TESTOWA:

# **Windows 95/98**

# SZCZEGÓŁOWE WYNIKI TESTU



# **Pool of Radiance Ruiny Myth Drannor**

Producent: Ubi Soft

Wydawca w Polsce:



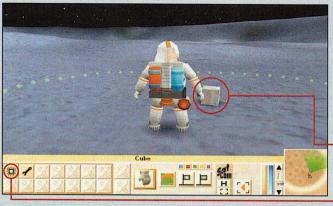
wersja na PlayStation wersja na PlayStation 2 brak wersja na Dreamcasta ograniczenia wiekowe poziom trudności

brak od 15 lat dla zaawansowanych

9	Play it!	WAGA		Ocena
GR	YWALNOŚĆ (SUBIEKTYWNA OCENA TESTUJĄCYCH)	50%	mierna	2,00
e			Cóż z tego, że ładnie wykonana	
	POOL OF KADIANCE		i dobrze wydana, skoro jest to	
			po prostu kolejna sztampowa	
1	Ruing much Drannor	The same of	i nudna gra fabularna tocząca	
			się w świecie fantasy	
_	MOC TECHNICZNA	3%	dostateczna	3,33
	wis telefoniczny	2%	(0 prefiks 33) 811 91 80	3
All Control	wis online	1%	www.play-it.pl	4
	STALACJA	9,4%	bardzo dobra	5,41
	vość instalacji programu	2%	bezproblemowa (PC)	5
	rmacja o ilości zajmowanego miejsca na dysku (ilość faktycznie zajęta)	0,7%	jest (1,15 GB)	6
	rmacja o ilości wolnego miejsca na dysku	0,7%	brak	1
	nstalowanie (wielkość pozostawionych plików)	1%	bezproblemowe (0 MB)	6
	ręcznik	2%	celujący	6
	rk podręcznika	2%	polski	6
Obs	ługa akceleratorów graficznych	1%	jest	6
	WIĘK – TEST NA 36 KARTACH DŹWIĘKOWYCH	10,8%	celujący	6,00
	ata Crystal 4280 PCI • Golden Melody PCI Sound • Terratec 1816 N	0,9%	działa • działa • działa	6
	atec Integra 1 • Highscreen Sound Boostar 16 3D • Creative Blaster 16PCI CT4810	0,9%	działa • działa • działa	6
Sou	ndblaster 16 PCI CT4740 ● Genius Sound Maker 3 DX 2 ● Super Sound 32 32W-3D	0,9%	działa • działa • działa	6
Miss	Melody MF-719 Wave Melody • Trust Sound Expert 128 PCI • Terratec 128 i PCI	0,9%	działa • działa • działa	6
Shu	ttle 3D 64 Voice Wa • Sound Maker 128 XG PCI YMF • Aztech Platinium 3D	0,9%	działa • działa • działa	6
Vide	eologic Sonic-Storm • Terratec Sound System Base 1 • XLerate PCI Sound Card PnP	0,9%	działa • działa • działa	6
Terr	atec XLerate Pro PCI Sound A3D • Diamond Monstersound MX300 • YMF 724 Yamaha	0,9%	działa • działa • działa	6
Crea	tive AWE 64 Gold ● Vobis-Soundboostar 32 Wave 3D ● Aztech Galaxy Pro PCI	0,9%	działa • działa • działa	6
Max	i Sound 64 Dynamic 3D ● Malibu Surround 64 ● TurtleB Montego A3D	0,9%	działa • działa • działa	6
EWS	6 64 XL      Media Planet PCI cristal 4280    Sound Blaster Live! Value model 4670	0,9%	działa • działa • działa	6
Terr	atec Base 1/64 ● Typhoon Golden 3D digital Audio PCI ● Genius SoundMaker 64	0,9%	działa • działa • działa	6
Yam	aha Wave Force 192XG PCIU • ICUAUD-GW805 • Typhoon Easy Lite 3D Wave Impact	0,9%	działa • działa • działa	6
OB	RAZ – TEST NA 36 KOMPUTERACH I KARTACH GRAFICZNYCH	10,8%	dobry	3,83
	tium 133/32 MB + ATI Expert@Work • STB Voodoo5 5500 PCI	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
Pen	tium 133/32 MB + Guillemot Coguar Video Edition • STB Voodoo3 2000 PCI	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
Pen	tium 133/32 MB + Diamond Viper V550 • Diamond Monster 3D II	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
	tium 233 MMX/32 MB + ATI Expert@Work • STB Voodoo5 5500 PCI	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
	tium 233 MMX/32MB + Guillemot Coguar Video Edition • STB Voodoo3 2000 PCI	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
	tium 233 MMX/32 MB + Diamond Viper V550 • Diamond Monster 3D II	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
	tium II 350/64 MB + ATI Expert 2000 • STB Voodoo5 5500 AGP	0,6%	skokowy • skokowy	3
	tium II 350/64 MB + Elsa Erazor X • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	skokowy • skokowy	3
Pen	tium II 350/64 MB + Hercules Dynamite TNT • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	skokowy • skokowy	3
	tium III 500/128 MB + ATI Expert 2000 • STB Voodoo5 5500 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
	tium III 500/128 MB + Elsa Erazor X • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
-	tium III 500/128 MB + Hercules Dynamite TNT • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	płynny ● płynny	6
	D Athlon 600/256 MB + ATI Expert 2000 • STB Voodoo5 5500 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
	D Athlon 600/256 MB + Elsa Erazor X • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny ● płynny	6
	D Athlon 600/256 MB + Hercules Dynamite TNT • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	płynny • płynny	6
	tium III 800/256 MB + ATI Expert 2000 • STB Voodoo5 5500 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
	tium III 800/256 MB + Elsa Erazor X • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
	tium III 800/256 MB + Hercules Dynamite TNT • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	płynny • płynny	6
_	SŁUGA	4%	bardzo dobra	4,75
_	rowanie	2%	mysz, klawiatura	4
	zba opcji konfiguracyjnych	1%	bardzo duża	5
	ois stanu gry	1%	w każdym miejscu	6
	KOŚĆ GRY	12%	bardzo dobra	5,00
	ość grafiki	2%	bardzo dobra	5
	viek i muzyka	2%	bardzo dobra bardzo dobre	5
	logi mówione	2%	polskie	6
	res fabularny i merytoryczny gry	2%	mierny	2
	gulowany stopień trudności	2%	jest	6
	yk gry	2%	polski	6
-	ksymalna liczba graczy (przy jednym komputerze/w sieci)	0%	jeden/sześciu	J
	ena częściowa	100%		2 46
	ena częsciowa inkty dodatnie/ujemne	100%	dostateczna	3,46
ru	iinty uouatilie/ujelillie		prezent: płyta CD z muzyką	+0,1
0	OCENA JAKOŚCI	No.	dobra	3,56
X	CENA/JAKOŚĆ		dobra	-,
	CENA DYSTRYBUTORA (zalecana przez wydawcę)	99 zł	HODIU	
	CENA ATRAKCYJNA (najniższa cena znaleziona przez redakcję w danym miesiącu)	100000000000000000000000000000000000000	Warranna Aal (0 61- 22) 222 222	STURE .
	Sposób wyliczenia parametru Cena/Jakość		y, Warszawa, tel. (0 prefiks 22) 832 54 30 = 27,80 = dobra	
1000	Sporos Tryntacina parametra cenarianose	27 5112120	- 21,00 - dobia	



# PRZEBIEG GRY



Po wylądowaniu na Księżycu otrzymujemy pierwsze zadanie. Mamy zbudować centrum badawcze. Zabieramy sie do roboty: przenosimy zasobnik z tytanem 🥥 w miejsce, gdzie ma powstać centrum,

po czym klikamy na ikone

////// Edytor programu D = 2 1 6 7 6 7 extern void object::ZasilEn() OK Anuluj 🕒 💠 🛧 1

Pora skorzystać z naszych umiejętności programowania. Piszemy prosty program, dzięki któremu robot odszukuje baterię i dostarcza ją we właściwe miejsce



Po wynalezieniu latającego robota nasz kosmonauta uzyskuje nową umiejętność: używa plecaka rakietowego. Dzięki temu szybciej przemieszcza się z miejsca na miejsce



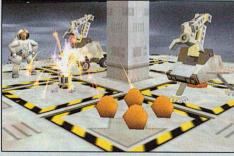
Tworzymy w nowej fabryce latającego robota, zasilamy go energią, po czym wysyłamy na poszukiwania rudy tytanu. Jeśli robot wyczerpuje baterię, stawiamy go przed ogniwem i wykorzystujemy program inżynierów z Houston



Klikamy teraz na centrum badawcze i wynajdujemy robota latającego. Pomaga on nam w znalezieniu rud tytanu i przetransportowaniu ich na pokład statku



Aby wyprodukować latającego robota, budujemy fabrykę. Pamiętamy też o zasilaniu jej energią. Dzięki programowi, który napisaliśmy wcześniej, robot dostarcza baterię



Po zebraniu czterech kawałków tytanowej rudy jesteśmy gotowi do drogi. Ustawiamy nasze roboty na platformie, klikamy na statek i na ikonę startu

Gra strategiczna na PC | Roboty pomagają nam w kosmosie. Jeśli jednak nie nauczyliśmy sie programować, pomocnicy rdzewieją w hangarze!

# TREŚĆ GRY

Jako kosmonauta zostajemy wysłani z misją zbadania nieznanych planet. W wypełnianiu tego zadania pomagają nam roboty, jeśli umiemy je odpowiednio zaprogramować. Język, który wykorzystujemy, przypomina prawdziwe języki programowania: C++ i Javę. Grając, poznajemy podstawy tworzenia programów. Colobot ma akceptację Ministerstwa Edukacji Narodowej.

Po wylądowaniu na planecie wykonujemy zadania. Niektóre są trudne, ponieważ wymagają napisania skomplikowanych programów. Jeśli nam to nie idzie, przejmujemy kontrolę nad robotem i sterujemy jego ruchami. Ta metoda nie sprawdza się w dalszych misjach, gdzie kontrolujemy coraz większe grupy pojazdów.

Każdy z robotów ma ograniczony zasób energii. Dbamy o to, aby żadnemu jej nie zabrakło. Gdy piszemy stosowny program, nasz podopieczny sam wymienia sobie baterię.

Niemal każde zadanie wymaga od nas wzniesienia budynków pełniących określone funkcje. W centrum badawczym wynajdujemy kolejne typy robotów, zaś w fabryce produkujemy pojazdy. Czasami atakują nas wrogo nastawione istoty. Uważamy wtedy na naszego kosmonautę. Strata robota nie jest tragedia, ale śmierć głównego bohatera oznacza koniec gry.

Jeżeli nie mamy pojęcia o pisaniu programów, przechodzimy trening. Składa się on z wielu etapów. GRY radzą zapoznać się z wszystkimi – zabawa jest wtedy dużo łatwiejsza.

# INSTALACJA

Po włożeniu płyty do napędu uruchamia się program instalacyjny. Po wskazaniu katalogu docelowego zaczyna się instalacja. Niestety brak informacji o tym, ile miejsca zajmuje gra







na twardym dysku. Nie mamy też możliwości wyboru rozmiaru instalacji.

# TECHNIKALIA

Świat gry przedstawiony jest w ładnej trójwymiarowej grafice. Szkoda jednak, że roboty nie składają się z większej liczby elementów.

Programy piszemy w edytorze. Korzystamy też z podręcznika, który wyjaśnia zasady programowania i poszczególne instrukcje. Jeśli uważamy, że nasz program przyda nam się w przyszłości, zapisujemy go i wykorzystujemy później.

Gra jest po polsku, ale wydawca nie przetłumaczył komend języka programowania. Jednak **GRY** rozumieją tę decyzję. Dzięki temu poznajemy instrukcje podobne do pole-

ceń występujących w językach takich, jak C++ i Java.

Nasze misje wypełniamy w ciszy. Słyszymy tylko oddech kosmonauty oraz odgłosy pracy robotów. Szkoda – **GRY** są zdania, że muzyka uprzyjemniłaby zabawe.

### WERDYKT

Dzięki Colobotowi poznajemy zasady programowania i jednocześnie dobrze się bawimy. GROM bardzo się to podoba i gratulują autorom świetnego pomysłu oraz równie dobrego wykonania.

# **STEROWANIE**

shift – ruch do góry ctrl – ruch w dół

Lewy przycisk myszy

– wykonanie akcji

Prawy przycisk myszy
– zmiana kamery

] – następny obiekt ] – wybór astronauty

d – rozkazy d – podręcznik



PLATFORMA TESTOWA:

# Windows 95/98

# SZCZEGÓŁOWE WYNIKI TESTU



Colobot
Producent:

Epsitec

0

wersja na PlayStation brak wersja na PlayStation 2 brak wersja na Dreamcasta brak ograniczenia wiekowe bez c

poziom trudności

brak brak bez ograniczeń

Wydawca w Polsce:	poziom t	trudności dla średnio zaawan	sowanych
Manta Manta	WAGA		Ocena
GRYWALNOŚĆ (SUBIEKTYWNA OCENA TESTUJĄCYCH)	50%	dobra	4,00
		Ciekawa gra, dzięki której	
		uczymy się podstaw	
		programowania.	
		A jednocześnie dobrze się	
		bawimy. Wspaniale!	
POMOC TECHNICZNA	3%	dostateczna	3,00
Serwis telefoniczny	2%	(0 prefiks 22) 643 34 80	3
Serwis online .	1%	www.manta.com.pl	3
INSTALACIA	9,4%	bardzo dobra	4,62
Łatwość instalacji programu	2%	bezproblemowa (PC)	5
Informacja o ilości zajmowanego miejsca na dysku (ilość faktycznie zajęta)	0,7%	brak (80 MB)	1
Informacja o ilości wolnego miejsca na dysku	0,7%	brak	1
Odinstalowanie (wielkość pozostawionych plików)	1%	bezproblemowe (0 MB)	6
Podręcznik	2%	dobry	4
Język podręcznika	2%	polski	6
Obsługa akceleratorów graficznych	1%	jest	6
DŹWIĘK – TEST NA 36 KARTACH DŹWIĘKOWYCH	10,8%	celujący	6,00
Sonata Crystal 4280 PCI • Golden Melody PCI Sound • Terratec 1816 N	0,9%	działa • działa • działa	6
Terratec Integra 1 • Highscreen Sound Boostar 16 3D • Creative Blaster 16PCI CT4810	0,9%	działa • działa • działa	6
Soundblaster 16 PCI CT4740 • Genius Sound Maker 3 DX 2 • Super Sound 32 32W-3D	0,9%	działa • działa • działa	6
Miss Melody MF-719 Wave Melody • Trust Sound Expert 128 PCI • Terratec 128 i PCI	0,9%	działa • działa • działa	6
Shuttle 3D 64 Voice Wa • Sound Maker 128 XG PCI YMF • Aztech Platinium 3D	0,9%	działa • działa • działa	6
Videologic Sonic-Storm • Terratec Sound System Base 1 • XLerate PCI Sound Card PnP	0,9%	działa • działa • działa	6
Terratec XLerate Pro PCI Sound A3D ● Diamond Monstersound MX300 ● YMF 724 Yamaha	0,9%	działa • działa • działa	6
Creative AWE 64 Gold ● Vobis-Soundboostar 32 Wave 3D ● Aztech Galaxy Pro PCI	0,9%	działa • działa • działa	6
Maxi Sound 64 Dynamic 3D • Malibu Surround 64 • TurtleB Montego A3D	0,9%	działa • działa • działa	6
EWS 64 XL • Media Planet PCI cristal 4280 • Sound Blaster Live! Value model 4670	0,9%	działa • działa • działa	6
Terratec Base 1/64 ● Typhoon Golden 3D digital Audio PCI ● Genius SoundMaker 64	0,9%	działa • działa • działa	6
Yamaha Wave Force 192XG PCIU • ICUAUD-GW805 • Typhoon Easy Lite 3D Wave Impact	0,9%	działa • działa • działa	6
OBRAZ – TEST NA 36 KOMPUTERACH I KARTACH GRAFICZNYCH	10,8%	dobry	4,33
Pentium 133/32 MB + ATI Expert@Work ● STB Voodoo5 5500 PCI	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
Pentium 133/32 MB + Guillemot Coguar Video Edition ● STB Voodoo3 2000 PCI	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
Pentium 133/32 MB + Diamond Viper V550 ● Diamond Monster 3D II	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
Pentium 233 MMX/32 MB + ATI Expert@Work ● STB Voodoo5 5500 PCI	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
Pentium 233 MMX/32MB + Guillemot Coguar Video Edition ● STB Voodoo3 2000 PCI	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
Pentium 233 MMX/32 MB + Diamond Viper V550 • Diamond Monster 3D II	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
Pentium II 350/64 MB + ATI Expert 2000 • STB Voodoo5 5500 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium II 350/64 MB + Elsa Erazor X ● STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny ● płynny	6
Pentium II 350/64 MB + Hercules Dynamite TNT • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	płynny ● płynny	6
Pentium III 500/128 MB + ATI Expert 2000 • STB Voodoo5 5500 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium III 500/128 MB + Elsa Erazor X ◆ STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny ● płynny	6
Pentium III 500/128 MB + Hercules Dynamite TNT ● Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	płynny ● płynny	6
AMD Athlon 600/256 MB + ATI Expert 2000 • STB Voodoo5 5500 AGP	0,6%	płynny ● płynny	6
AMD Athlon 600/256 MB + Elsa Erazor X • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
AMD Athlon 600/256 MB + Hercules Dynamite TNT • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	płynny ● płynny	6
Pentium III 800/256 MB + ATI Expert 2000 • STB Voodoo5 5500 AGP	0,6%	płynny ● płynny	6
Pentium III 800/256 MB + Elsa Erazor X ● STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny ● płynny	6
Pentium III 800/256 MB + Hercules Dynamite TNT ● Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	płynny ● płynny	6
OBSŁUGA	4%	bardzo dobra	4,75
Sterowanie	2%	mysz, klawiatura	4
Liczba opcji konfiguracyjnych	1%	bardzo duża	5
Zapis stanu gry	1%	w każdym miejscu	6
JAKOŚĆ GRY	12%	dobra	3,83
Jakość grafiki	2%	bardzo dobra	5
Dźwięk i muzyka	2%	dobre	4
Dialogi mówione	2%	brak	1
Zakres fabularny i merytoryczny gry	2%	celujący	6
Regulowany stopień trudności	2%	brak	1
Język gry	2%	polski	6
Maksymalna liczba graczy (przy jednym komputerze/w sieci)	0%	jeden/brak takiej opcji	
Ocena częściowa	100%	dobra	4,29
Punkty dodatnie/ujemne			
OCENA JAKOŚCI		dobra	4,29
CLEITA JANUSCI	The second second		
SAME AND ASSESSED ASSESSED AND ASSESSED ASSESSED ASSESSED AS A SAME A SAME AS A SAME			
CENA/JAKOŚĆ	40.55	bardzo dobra	
SAME AND ADDRESS OF THE PROPERTY OF THE PROPER	49,90 z	bardzo dobra	

Sposób wyliczenia parametru Cena/Jakość

49,90 zł/4,29 = 11,63 = bardzo dobra

Gra zręcznościowa na PC | Solaris ma płaską grafikę, proste zasady i banalną fabułę. Ale to nic, bo zabawa jest świetna!

# TREŚĆ GRY

Solaris to prosta dwuwymiarowa strzelanina, której fabuła ogranicza się do hasła: walczymy w imieniu Ziemi! Ogniem dział naszego statku kosmicznego niszczymy kolejnych przeciwników – wielkie zmutowane owady, chińskie smoki, żołnierzy, wyrzutnie rakiet, pojazdy opancerzone.

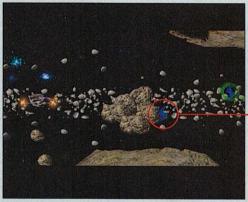
Dostrzegamy wiele zapożyczeń. Na przykład statki kosmiczne i maszyny kroczące przypominają te z Gwiezdnych wojen, zaś pustynne czerwie

# Solaris 1. W.4.

# PRZEBIEG GRY



Oglądamy parametry pojazdów i wybieramy statek, który nam odpowiada. Robimy to tylko na początku zabawy – w czasie gry nie zmieniamy pojazdu



Zbieramy błyskawice, by poprawić parametry naszego pojazdu kosmicznego. Na przykład takie niebieskie zygzaki preperują nasze osłony energetyczne



3 Łapiemy roboty 6. Gdy lecimy bombowcem lub statkiem zwiadowczym, niszczą one cele obok, a gdy myśliwcem – strzelają do wrogów



Gdy mamy do czynienia z dużym przeciwnikiem, nasz lot zostaje wstrzymany. Celownik pokazuje, gdzie powinniśmy trafiać, aby wróg boleśnie to odczuł



Posuwając się naprzód, docieramy do poziomów, na których ekran przewija się nie tylko w poziomie, ale też w pionie – co prawda w określonych granicach



6 Aby naładować broń dodatkową, po prostu wstrzymujemy ogień. Gdy pasek ● osiąga 100 procent, odpalamy śmiercionośny ładunek energii

# **STEROWANIE**

- sterowanie statkiem

- strzelanie

wybór następnej broni dodatkowej

🗓 do 🗗 – wybór broni dodatkowei

shift - wystrzelenie rakiety

F3 – menu ustawień klawiszy

[F4] – menu ustawień głośności

- wyjście z gry esc – przejście do menu gry

ściągnięto z Diuny. Od czasu do czasu natykamy się na poteżnych przeciwników. Każdego zwyciężamy w inny sposób.

Nasz statek chronia osłony, które słabną przy każdym trafieniu. Gdy znikają, kosmolot eksploduje. Jeśli mamy w zanadrzu dodatkowe pojazdy, gra proponuje nam kontynuowanie walki. Osłony reperujemy, zbierając niebieskie błyskawice. Czasem odnawiamy je dzięki czarnej błyskawicy z niespodzianką. Niestety często znajdujemy w niej pułapki blokujące nasze działa na kilkanaście sekund.

Do wyboru mamy bombowiec, myśliwiec i maszynę rozpoznawczą. Wyglądają tak samo, ale różnią się uzbrojeniem, pancerzem i szybkością. Broń podstawową każdego pojazdu wzmacniamy, zbierając błyskawice z doładowaniem.

Rozgrywka jest ciekawa i dynamiczna. Niestety brakuje trybu zabawy dla kilku osób czy choćby gry we dwie osoby na podzielonym ekranie.

# INSTALACJA

Gra nie wymaga instalacji, bo uruchamia się z płyty. Po włożeniu jej do czytnika widzimy menu, w którym wybieramy odpowiednią opcję i zaczynamy rozgrywkę. Stąd przechodzimy także do instrukcji, która umieszczona jest na płycie w postaci pliku. Papierowego podręcznika nie ma, czego GRY nie pochwalają. Oszczędność ta jest niezrozumiała, bo Solaris nie jest skomplikowaną grą i wystarczyłaby jedna kartka z wypisanymi klawiszami i objaśnieniem menu.

# TECHNIKALIA

Solaris to przestarzała gra. Uruchamiamy ją w rozdzielczości 640 na 480 pikseli, a dostępna jest nawet zupełnie archaiczna niska rozdzielczość 320 na 200! Chociaż prosta, dwuwymiarowa grafika wygląda wyraźnie, w wielu miejscach z trudem odgadujemy, czy obiekt przed nami zagradza nam drogę czy też jest tylko elementem tła.

Między etapami gry oglądamy prościutkie animacje pokazujące, jak nasz statek gdzieś wlatuje albo coś niszczy. Czasem widzimy pilota, na przykład gdy wdziera się do bazy wroga i podkłada tam bombę. GRY śmieszy fakt, że na pudełku te niezbyt efektowne przerywniki nazwane są filmami wysokiej jakości.

Nasze najlepsze wyniki wysyłamy przez internet na międzynarodową stronę gry Solaris (www.solaris104.com), korzytając z opcji w grze.

# WERDYKT

Oto dowód, że do dobrej zabawy nie potrzeba szczegółowych animacji, trójwymiarowej grafiki ani niezwykłych efektów specjalnych. Różnorodność przeciwników i przejrzysta grafika sprawiają, że zabawa szybko nas wciąga. Jeśli marzy nam się powrót do klasycznych strzelanin, Solaris jest spełnieniem tych marzeń.

# DETALE



Dodatkowe życie dostajemy, gdy licznik punktów 🌑 osiąga wielokrotność 25 tysięcy lub 50 tysięcy (zależnie od poziomu trudności). W prawym dolnym rogu ekranu widzimy okienka 🌑 w których pokazane są wszystkie dostępne bronie dodatkowe

PLATFORMA TESTOWA:

# Windows 95/98

# SZCZEGÓŁOWE WYNIKI TESTU



# Solaris 1. 0. 4.

**Producent:** 

# Apollo Entertainment



od 12 lat

	Apollo Entertainment  Wydawca w Polsce:		zenia wiekowe od 12 lat trudności dla początkujący	ych
(i)		WAGA		Ocen
GRYWALNOŚ	Ć (SUBIEKTYWNA OCENA TESTUJĄCYCH)	50%	dobra	4,00
3	OLARIS D. A.		Kolejny dowód na to, że najważniejsza jest grywalność. Pomimo przestarzalej grafiki Solaris bawi nas lepiej, niż wiele gier pięć razy droższych	
POMOC TEC		3%	dobra	3,67
Serwis telefoni	czny	2%	(0 prefiks 33) 813 03 12	3
Serwis online	<b>达</b> 因是是是基础的基础的 是他在这些是实现的数据	1%	www.topware.pl	5
INSTALACIA		9,4%	dobra	4,62
Łatwość instalacji		2%	bezproblemowa	6
Informacja o iloso	i zajmowanego miejsca na dysku (ilość faktycznie zajęta)	0,7%	nie dotyczy	6
	i wolnego miejsca na dysku	0,7%	nie dotyczy	6
Odinstaiowanie ( Podręcznik	wielkość pozostawionych plików)	1%	bezproblemowe (0 MB)	6
Język podręcznik		2% 2%	mierny polski	2
	torów graficznych	1%	1	
	ST NA 36 KARTACH DŹWIĘKOWYCH	10,8%	brak <b>celujacy</b>	10000
	0 PCI • Golden Melody PCI Sound • Terratec 1816 N	0,9%	działa • działa • działa	6,00
	• Highscreen Sound Boostar 16 3D • Creative Blaster 16PCI CT4810	0,9%	działa • działa • działa	6
	CI CT4740 • Genius Sound Maker 3 DX 2 • Super Sound 32 32W-3D	0,9%	działa • działa • działa	6
	19 Wave Melody • Trust Sound Expert 128 PCI • Terratec 128 i PCI	0,9%	działa • działa • działa	6
	e Wa • Sound Maker 128 XG PCI YMF • Aztech Platinium 3D	0,9%	działa • działa • działa	6
	torm • Terratec Sound System Base 1 • XLerate PCI Sound Card PnP	0,9%	działa • działa • działa	6
The same of the sa	PCI Sound A3D • Diamond Monstersound MX300 • YMF 724 Yamaha	0,9%	działa • działa • działa	6
The second secon	old • Vobis-Soundboostar 32 Wave 3D • Aztech Galaxy Pro PCI	0,9%	działa • działa • działa	6
Maxi Sound 64 Dy	namic 3D • Malibu Surround 64 • TurtleB Montego A3D	0,9%	działa • działa • działa	6
WS 64 XL • Media	a Planet PCI cristal 4280 • Sound Blaster Live! Value model 4670	0,9%	działa • działa • działa	6
erratec Base 1/64	• Typhoon Golden 3D digital Audio PCI • Genius SoundMaker 64	0,9%	działa • działa • działa	6
amaha Wave Ford	e 192XG PCIU • ICUAUD-GW805 • Typhoon Easy Lite 3D Wave Impact	0,9%	działa • działa • działa	6
	NA 36 KOMPUTERACH I KARTACH GRAFICZNYCH	10,8%	bardzo dobry	5,17
	MB + ATI Expert@Work ◆ STB Voodoo5 5500 PCI	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
	MB + Guillemot Coguar Video Edition • STB Voodoo3 2000 PCI	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
	MB + Diamond Viper V550 ● Diamond Monster 3D II	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
	X/32 MB + ATI Expert@Work • STB Voodoo5 5500 PCI	0,6%	płynny • płynny	6
	K/32MB + Guillemot Coguar Video Edition • STB Voodoo3 2000 PCI	0,6%	płynny • płynny	6
	X/32 MB + Diamond Viper V550 • Diamond Monster 3D II	0,6%	płynny • płynny	6
	HMB + ATI Expert 2000 ● STB Voodoo5 5500 AGP HMB + Elsa Erazor X ● STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
	HMB + Hercules Dynamite TNT • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	płynny • płynny płynny • płynny	6
	28 MB + ATI Expert 2000 • STB Voodoo5 5500 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
	28 MB + Elsa Erazor X • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	plynny • plynny	6
	28 MB + Hercules Dynamite TNT • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	płynny • płynny	6
	256 MB + ATI Expert 2000 • STB Voodoo5 5500 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
	256 MB + Elsa Erazor X • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
	256 MB + Hercules Dynamite TNT • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	płynny • płynny	6
	56 MB + ATI Expert 2000 • STB Voodoo5 5500 AGP	0,6%	płynny ● płynny	6
entium III 800/2	56 MB + Elsa Erazor X • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny ● płynny	6
Pentium III 800/2	56 MB + Hercules Dynamite TNT • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	płynny • płynny	6
DBSŁUGA		4%	dostateczna	3,00
terowanie		2%	mysz albo dżojstik	. 3
iczba opcji ko	nfiguracyjnych	1%	średnia	3
Zapis stanu gry		1%	tylko w niektórych miejscach	3
AKOŚĆ GR	Y	12%	dobra	3,50
akość grafiki		2%	mierna	2
)źwięk i muzy		2%	dostateczne	3
Dialogi mówio		2%	brak	1
akres tabulari	ny i merytoryczny gry	2%	dostateczny	3
	opień trudności	2%	jest	6
ęzyk gry Aaksymalna li	zha graczy (przy jednym komputerze (w sie si)	2%	polski	6
Dcena częśc	czba graczy (przy jednym komputerze/w sieci)	0% 100%	jeden/brak takiej opcji dobra	4,29
	atnie/ujemne	10070	2000	7,29
OCENA	JAKOŚCI		dobra 🗢	4,29
CENA/JAI		Distance of the last of the la	celująca	-/
The second second second	TRYBUTORA (zalecana przez wydawcę)	10.00		17.1
CLIVA DIS	(zalecana przez wydawcę)	19,90 2	4	

Sposób wyliczenia parametru Cena/Jakość

CENA ATRAKCYJNA (najniższa cena znaleziona przez redakcję w danym miesiącu) 19 zł Artem, Wolomin, tel. (0 prefiks 22) 776 25 25

19,90 zl/4,29 = 4,63 = celująca

# Gra wyścigowa na PC | Od wyścigów skuterów śnieżnych oczekujemy mrożącej krew w żyłach akcji. Ale na tej grze srodze się zawiedziemy

# TREŚĆ GRY

Bierzemy udział w zawodach skuterów, ścigających się w kil-ku ligach. Zaczynamy od najsłabszej, ale z czasem dołączamy do grona najlepszych zawodników. Przed rajdem wybieramy skuter. Każda maszyna charakteryzuje się kilkoma cechami, takimi jak stabilność czy szybkość. Jeśli chcemy, wybieramy inny skuter na każdą trasę, w praktyce jednak nie ma to znaczenia.

Podczas wyścigu wykonujemy niebezpieczne sztuczki, za które dostajemy punkty. Gdy zbieramy odpowiednią liczbę punktów, wygrywamy klucz i dzięki niemu ulepszamy skuter. Klucze zdobywamy bardzo łatwo, więc już po kilku śnieżnych rajdach nasza maszyna ma wysokie parametry.

Podczas wyścigów wybieramy jedną z kilku dróg prowadzących do mety. Gdy już znamy trasę, wiemy, z których skrótów korzystać. Mimo to wygranie wyścigu graniczy z cudem. Choć bezustannie ulepszamy skuter, z wielkim trudem wyprzedzamy przeciwników. Co

ciekawe, gdy przewracamy się, inni zawodnicy zwalniają. To ładnie z ich strony, bo doganiamy ich w kilkanaście sekund. Tylko dlaczego potem przez dwa okrążenia nie pozwalają się wyprzedzić? GRY są zdumione tym dziwnym i wyjątkowo denerwującym rozwiązaniem, które obniża przyjemność z zabawy.

### INSTALACIA

Po włożeniu płyty do napędu program instalacyjny uruchamia się automatycznie. Wskazujemy katalog docelowy i czekamy na skopiowanie plików. Po zakończeniu instalacji gra nie uruchamia się sama. Nie ma też skrótu na pulpicie. Szukamy właściwego folderu w menu Start i dopiero tak włączamy Śnieżny rajd 2002.

# TECHNIKALIA

Grafika prezentuje średni poziom, a na dodatek możliwości zmiany jej ustawień są niewielkie. Żle wygląda animacja skuterów. Wprawdzie ich przechyły są realistyczne, ale często zauważamy dziwne przeskoki. Dzieje się tak wówczas, gdy maszyny wykonują manewry, których nie przewidzieli twórcy – na przykład spadają ze śnieżnej skarpy.

Sztuczna inteligencja przeciwników jest mierna. Choć zawodnicy jadą po ustalonej trasie, nie potrafią się odnaleźć, na przykład wtedy, gdy nie udaje im się wykonać efektownego skoku. Ich skutery uderzają wówczas rytmicznie o skały. Wygląda to śmiesznie, ale **GRY** nie sądzą, aby był to celowy zamysł programistów. Takie niedopatrzenie nie powinno znaleźć się w grze.

Źle działa również wskaźnik, który ma pokazywać nasze miejsce w stawce. Bardzo często zmienia się bez żadnego powodu. **GRY** podejrzewają, że gdy wybieramy różne drogi do mety, program gry nie jest w stanie obliczyć, jaką pozycję zajmujemy.

Sztuczki są bardzo trudne. Aby je wykonać, naciskamy odpowiednią kombinację klawiszy lub ruszając dżojstikiem,





Przed wyścigiem wybieramy skuter, który wydaje nam się najlepszy na tę trasę. W praktyce nie ma to wielkiego znaczenia



2 Gdy sędzia daje sygnał, ruszamy pełnym gazem naprzód. Przeciwnicy początkowo nam uciekają, ale po chwili ich doganiamy



Za wykonanie trików zdobywamy punkty . Im trudniejsza sztuczka, tym jest ich więcej, ale uważamy, aby nie upaść



Gdy zbliżamy się do przeciwnika, próbujemy zrzucić go ze skutera. Niestety nawet gdy go przewracamy, i tak nas dogania



Uważamy, aby nie spaść z siodełka. Nie martwimy się jednak – nawet gdy tracimy równowagę, za chwilę doganiamy stawkę

# STEROWANIE

- gaz

– hamulec, jazda do tyłu

- skret w lewo

- skręt w prawo

Spacja – hamulec

Lewy shift – pierwszy przycisk trików

Lewy [ - drugi przycisk trików

- przechylanie skutera

przekręcamy nasz skuter. Po niektórych trudnych sztuczkach lądujemy bokiem, a wtedy wypadamy z trasy.

Gra wydana została w polskiej wersji językowej. Niestety jakość tłumaczenia pozostawia wiele do życzenia. GROM nie podoba się, że nazwy sztuczek, które wykonujemy, wyświetlają się na ekranie po angielsku. Tymczasem w instrukcji przetłumaczono je na język polski.

Kwestie wypowiadane przez różne postacie brzmią zadziwiająco podobnie. GRY odnoszą wrażenie, że w Śnieżnym rajdzie 2002 wszystkie teksty czyta jeden lektor! To już nadmiar oszczędności nawet w taniej grze.

# WERDYKT

Śnieżny rajd to słaba i kiepsko wykonana gra. Dobre wrażenia z jazdy psuje niezrównoważenie rozgrywki - gdy doganiamy przeciwników, wyprzedzenie ich graniczy z cudem. Do tego w grze brakuje edytora tras. Gdy już poznajemy wszystkie dostępne tory, zabawa zaczyna nas nudzić. Jedyną niepodważalną zaletą Śnieżnego rajdu jest jej niska cena, ale to za mało, aby uzyskać uznanie GIER.

# DETALE



Wszystkie trasy przejeżdżamy na wiele sposobów. Po kilku treningach znamy już skróty takie jak ten 🧶 i oczywiście korzystamy z nich jak najczęściej

### WYNIKI WYŚCIGU KIEROWCA POZ. CZAS NAJ. OKR. WHEELER 06:26:04 02:05:24 SHUTT 06:26:70 02:06:40 DELLL 06:27:40 02:05:80 DERRICK 06:28:43 02:07:06

Po skończonym wyścigu oglądamy wyniki i porównujemy nasze dokonania z dotychczasowym rekordem toru



Ulepszamy naszą maszynę. Wykorzystujemy zdobyte klucze i zwiększamy szybkość lub też przyspieszenie skutera

PLATFORMA TESTOWA:

# Windows 95/98

# SZCZEGÓŁOWE WYNIKI TESTU



# Snieżny rajd 2002: Wyścigi skuterów śnieżnych

**Producent:** Wanadoo

wersja na PlayStation wersia na Dreamcasta ograniczenia wiekowe poziom trudności

wersja na PlayStation 2 brak bez ograniczeń dla zaawansowanych

Wydawca w Polsce: CD Projekt	MACA		
GRYWALNOŚĆ (SUBIEKTYWNA OCENA TESTUJĄCYCH)	WAGA 50%	mierna	Ocen
Śniczny Dejńzocz wysaj statow kalatopa	30,0	Wyścigi skuterów śnieżnych to ciekawy temat, niestety całkowicie zmarnowany przez twórców tej gry, której jedyną zaletą jest niska cena	2,00
POMOC TECHNICZNA	3%	dobra	3,33
Serwis telefoniczny	2%	(0 prefiks 22) 519 69 50	3
Serwis online	1%	www.cdprojekt.info	4
INSTALACIA	9,4%	dobra	4,40
Łatwość instalacji programu	2%	bezproblemowa (PC)	5
Informacja o ilości zajmowanego miejsca na dysku (ilość faktycznie zajęta)	0,7%	brak (1300 MB)	1
Informacja o ilości wolnego miejsca na dysku	0,7%	brak	1
Odinstalowanie (wielkość pozostawionych plików)	1%	bezproblemowe (0 MB)	6
Podręcznik	2%	dostateczny	3
Język podręcznika Obsługa akceleratorów graficznych	2%	polski	6
DŹWIĘK – TEST NA 36 KARTACH DŹWIĘKOWYCH	1%	jest	6
Sonata Crystal 4280 PCI ◆ Golden Melody PCI Sound ◆ Terratec 1816 N	0,9%	celujący działa • działa • działa	6,00
Terratec Integra 1 • Highscreen Sound Boostar 16 3D • Creative Blaster 16PCI CT4810	0,9%	działa • działa • działa	6
Soundblaster 16 PCI CT4740 • Genius Sound Maker 3 DX 2 • Super Sound 32 32W-3D	0,9%	działa • działa • działa	6
Miss Melody MF-719 Wave Melody ● Trust Sound Expert 128 PCI ● Terratec 128 i PCI	0,9%	działa • działa • działa	6
Shuttle 3D 64 Voice Wa • Sound Maker 128 XG PCI YMF • Aztech Platinium 3D	0,9%	działa • działa • działa	6
Videologic Sonic-Storm ● Terratec Sound System Base 1 ● XLerate PCI Sound Card PnP	0,9%	działa • działa • działa	6
Terratec XLerate Pro PCI Sound A3D ● Diamond Monstersound MX300 ● YMF 724 Yamaha	0,9%	działa • działa • działa	6
Creative AWE 64 Gold ● Vobis-Soundboostar 32 Wave 3D ● Aztech Galaxy Pro PCI	0,9%	działa • działa • działa	6
Maxi Sound 64 Dynamic 3D ● Malibu Surround 64 ● TurtleB Montego A3D	0,9%	działa • działa • działa	6
EWS 64 XL • Media Planet PCI cristal 4280 • Sound Blaster Live! Value model 4670	0,9%	działa • działa • działa	6
Terratec Base 1/64 • Typhoon Golden 3D digital Audio PCI • Genius SoundMaker 64	0,9%	działa • działa • działa	6
Yamaha Wave Force 192XG PCIU ● ICUAUD-GW805 ● Typhoon Easy Lite 3D Wave Impact	0,9%	działa • działa • działa	6
OBRAZ – TEST NA 36 KOMPUTERACH I KARTACH GRAFICZNYCH	10,8%	dobry	3,83
Pentium 133/32 MB + ATI Expert@Work • STB Voodoo5 5500 PCI	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
Pentium 133/32 MB + Guillemot Coguar Video Edition • STB Voodoo3 2000 PCI	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
Pentium 133/32 MB + Diamond Viper V550 • Diamond Monster 3D II  Pentium 233 MMX/32 MB + ATI Expert@Work • STB Voodoo5 5500 PCI	0,6%	niegrywalny • niegrywalny niegrywalny • niegrywalny	1
Pentium 233 MMX/32MB + Guillemot Coguar Video Edition • STB Voodoo3 2000 PCI	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
Pentium 233 MMX/32 MB + Diamond Viper V550 • Diamond Monster 3D II	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
Pentium II 350/64 MB + ATI Expert 2000 • STB Voodoo5 5500 AGP	0,6%	skokowy • skokowy	3
Pentium II 350/64 MB + Elsa Erazor X • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	skokowy • skokowy	3
Pentium II 350/64 MB + Hercules Dynamite TNT • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	skokowy • skokowy	3
Pentium III 500/128 MB + ATI Expert 2000 • STB Voodoo5 5500 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium III 500/128 MB + Elsa Erazor X ● STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium III 500/128 MB + Hercules Dynamite TNT • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	płynny ● płynny	6
AMD Athlon 600/256 MB + ATI Expert 2000 • STB Voodoo5 5500 AGP	0,6%	płynny ● płynny	6
AMD Athlon 600/256 MB + Elsa Erazor X ● STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny ● płynny	6
AMD Athlon 600/256 MB + Hercules Dynamite TNT • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	płynny ● płynny	6
Pentium III 800/256 MB + ATI Expert 2000 • STB Voodoo5 5500 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium III 800/256 MB + Elsa Erazor X • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium III 800/256 MB + Hercules Dynamite TNT • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	płynny • płynny	6
OBSŁUGA Sterowanie	4%	dostateczna	4,25
Liczba opcji konfiguracyjnych	2% 1%	mysz, klawiatura, dżojstik znikoma	5
Zapis stanu gry	1%	w każdym miejscu	6
JAKOŚĆ GRY	12%	dostateczna	3,33
Jakość grafiki	2%	dostateczna	3
Dźwięk i muzyka	2%	mierne	2
Dialogi mówione	2%	polskie	6
Zakres fabularny i merytoryczny gry	2%	mierny	2
Regulowany stopień trudności	2%	brak	1
Język gry	2%	polski	6
Maksymalna liczba graczy (przy jednym komputerze/w sieci)	0%	jeden/brak takiej opcji	
Ocena częściowa	100%	dostateczna	3,16
Punkty dodatnie/ujemne			
OCENA JAKOŚCI		dostateczna +	3,16
CENA/JAKOŚĆ	S. E. S. T.	bardzo dobra	
CENA DYSTRYBUTORA (zalecana przez wydawcę)	39,90 z		
	,		
CENA ATRAKCYJNA (najniższa cena znaleziona przez redakcję w danym miesiącu)	33 zł Play	, Warszawa, tel. (0 prefiks 22) 832 54 30	





Magiczne przedmioty o podnoszą cechy i umiejętności bohatera, które rozwijają się jak w grze fabularnej



jednostek i zasięg ich ruchu. Dzięki temu opracowujemy własne taktyki – na przykład otaczamy najsilniejszą jednostkę wroga



Na mapie świata widzimy, gdzie czają się potwory, ale ich liczba określona jest tylko orientacyjnie

# Heroes of Migh and Magic III

Gra strategiczna na PC | Choć minęło wiele lat od czasu, gdy się ukazała, ta magiczna gra wciaż wywiera na nas równie silny urok

# TREŚĆ GRY

W magicznej krainie Erathii trwa wojna. Dowodzimy armiami w kolejnych kampaniach, opowiadając sie po stronie dobra, zła albo... po swojej własnej.

Ta gra jest strategia turową z elementami fabularnymi. Występuje w niej osiem nacji, które szkolą armie składające się z różnych stworzeń. Obok rycerzy i wróżek pojawiają się szkielety, hydry, demony i dziesiątki innych potworów.

Rozbudowujemy miasta, werbujemy jednostki i formuiemy z nich armie. Wynaimuiemy bohaterów, którzy stają się dowódcami armii i w trakcie walki wspomagają żołnierzy, rzucając zaklęcia. Każdy heros jest charakteryzowany przez

cztery cechy i ma 12 z 28 umiejętności. Zwiększają się one, gdy bohater zdobywa punkty doświadczenia i osiąga wyższy poziom zaawansowania.

Nasi herosi wędrują po Erathii, zdobywają magiczne przedmioty, zajmują miasta, tartaki i kopalnie. Uczą się też nowych umiejętności, poznają czary i staczają bitwy. Starcia rozgrywane są na planszach podzielonych na pola. Korzystając z czarów i dodatkowych umiejętności naszych jednostek, wygrywamy nawet ze znacznie silniejszym wrogiem.

Najczęściej naszym celem jest zdobycie wszystkich miast

Komputer



Inferno, piekielne miasto heretyków i demonów, pełne jest ognia i lawy. Najsilniejsza szkolona tu jednostka to arcydiabły

przeciwnika lub pokonanie jego bohaterów, ale zdarzają się też scenariusze, w których szukamy zakopanego skarbu.

# TECHNIKALIA

Gra działa w rozdzielczości 800 na 600 pikseli i nie wykorzystuje akceleratorów 3D. Pomimo tego Erathia prezentuje się ładnie, a miasta wyglądają po prostu pięknie. Świat pełen jest kolorowych stworów, małych kapliczek i rozrzuconych stert surowców. Krajobraz ożywiają dymiące wulkany i kręcące się skrzydła wiatraków. Muzyka jest świetna. W każdym mieście słyszymy inny utwór, pasujący do jego charakteru.

Do gry dołączono dodatek Armagedon's Blade wzbogacający zabawę o kilka scenariuszy, w których bohaterowie zdobywają nowe umiejętności i przedmioty.

# WERDYKT

Heroes of Might and Magic III to świetna strategia: prosta do opanowania i bardzo grywalna. GRY zachwycają się jej barwnym, fantastycznym światem pełnym magii i dziwnych stworów oraz niepowtarzalnym nastrojem rozgrywki.

# Heroes of Might and Magic III

# **INFORMACJE O PRODUKCIE**

Polski wydawca **PLATFORMA I SYSTEM** Wymagania sprzetowe Obsługa akceleratora Tryb wieloosobowy w sieci

Poziom trudności Instalacja Obsługa i działanie

Grywalność **POZOSTAŁE PLATFORMY** 













# Gra wyścigowa na

PC | Jazda terenowym autem po bezdrożach to prawdziwa frajda

# TREŚĆ GRY

Wcielamy sie w kierowce terenowego samochodu i ścigamy się po niebezpiecznych torach. Staramy się jak najszybciej pokonywać bramki i nie pozwalamy rywalom na przejęcie flagi. Karkołomna jazda często kończy się utratą koła, ale ekipa remontowa w ciągu kilku sekund doprowadza nasze auto do pełnej sprawności.

Po wyścigu oglądamy powtórki i dowiadujemy się, kto najdłużej szybował w powietrzu i jak daleko poleciał.

# TECHNIKALIA

Trójwymiarowa grafika działa w wysokiej rozdzielczości, ale by cieszyć się malowniczymi



Zdobywamy flagę i szybko uciekamy przed rywalami

krajobrazami i płynną grą, potrzebujemy szybkiego peceta z dobrym akceleratorem grafiki tróiwymiarowei.

Sterowanie samochodem terenowym jest proste, ale mało realistyczne. Na pofałdowanym terenie auta skaczą niczym piłki. Nie wygląda to ładnie. Na szczeście gra nie ma więcej wad tego rodzaju.

# WERDYKT

Insane to niezbyt realistyczne, ale bardzo dynamiczne wyścigi. GROM podobają się w nich zwłaszcza ciekawe tryby zabawy. Dodatkowych atrakcji dostarcza rywalizacja z przyjaciółmi.



Wewnątrz samochodów widzimy trójwymiarowe sylwetki kierowców. Ich wygląd wybieramy przed rozpoczęciem zawodów

# **INFORMACJE O PRODUKCIE**

Producent Polski wydawca Cena **PLATFORMA I SYSTEM** Wymagania sprzętowe Obsługa akceleratora Tryb wieloosobowy w sieci WYNIKI TESTU Poziom trudności

Instalacja Obsługa i działanie Instrukcja Grywalność POZOSTAŁE PLATFORMY

Codemasters CD Projekt 19,90 zł PC Win 95/98/NT4 PII 400, 64 MB jest, wymagany jest, dla 8 graczy

niski bezproblemowa bezproblemowe dobra bardzo wysoka









# Delta Force 2

Gra zręcznościowo-taktyczna na PC | Jako

członek oddziału komandosów uczestniczymy w misjach w różnych cześciach świata

# TREŚĆ GRY

Uwalniamy zakładników, niszczymy wrogie obiekty i usuwamy handlarzy narkotyków.

Samotny żołnierz niewiele

znaczy. Liczy się współpraca!

**INFORMACJE O PRODUKCIE** 

**Producent** 

Cena

Polski wydawca

WYNIKI TESTU

Instalacja

Instrukcja

Grywalność

Poziom trudności

Obsługa i działanie

POZOSTAŁE PLATFORMY

**PLATFORMA I SYSTEM** 

Wymagania sprzętowe

Obsługa akceleratora

Delta Force 2

Tryb wieloosobowy w sieci jest, dla 50 graczy

NovaLogic

IM Group

PC Win 95/98/NT

jest, nie wymagany

bezproblemowa

bezproblemowe

mierna (plik na CD)

PII 233, 64 MB

39.90 zł

średni

wysoka

Działamy samotnie albo jako jeden z członków specjalnej grupy uderzeniowej.

### TECHNIKALIA

Grafika jest przeciętna. Wygląd bohaterów i otoczenie zmieniają się w zależności od rejonu świata, w którym jesteśmy.

# WERDYKT

Ciekawa gra taktyczna pełna emocjonujących misji. Niestety po angielsku.

Ocena:

dobra

# Na dodatkowych planszach kierujemy łodzią, a nawet potężnym statkiem kosmicznym



# Road.Wage

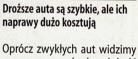
Gra wyścigowa na PC | Wcielamy się w kuriera samochodowego i toczymy walkę z czasem

# TREŚĆ GRY

Jako kurier pędzimy ulicami, by dostarczyć przesyłkę. Przeszkadzają nam w tym porzucone beczki, policyjne blokady i zwierzęta. Zbieramy przedmioty, dzięki którym auto przyspiesza i zwieksza sie limit czasu. Gdy zbieramy wszystkie dodatki, samochód zmienia sie w czołg. Zarobione pieniądze inwestujemy w naprawy i zakup szybszych aut.

# TECHNIKALIA

Prosta trójwymiarowa grafika prezentuje dziwaczny świat.



porzucone na drodze ciężarki czy zielone żaby.

Sterowanie jest proste. Prowadzenie auta ogranicza się do zmian pasa ruchu.

### WERDYKT

Road.Wage to zręcznościówka, która zapewnia przyjemną zabawę. Szkoda, że zamiast wybierać trasę, ograniczamy się do wciskania pedału gazu.

# Road. Wage

# INFORMACJE O PRODUKCIE Producent

Polski wydawca Cena PLATFORMA I SYSTEM Wymagania sprzętowe Obsługa akceleratora Tryb wieloosobowy w sieci WYNIKI TESTU

Poziom trudności Instalacja Obsługa i działanie Instrukcja Grywalność **POZOSTAŁE PLATFORMY** 

jest, wymagany brak średni bezproblemowa bezproblemowe dostateczna średnia brak

Midas Interactive

PC Win 95/98/2000

TopWare 19,95 zł

P 233,64 MB



dostateczna





Typ ładunku niestety nie ma wpływu na przebieg gry







Instalujemy i usuwamy gre



Włączamy nasz komputer i wkładamy do czytnika CD-ROM płytę dołączoną do tego numeru GIER. Program instalacyjny uruchamia się automatycznie. Na ekranie pojawia się menu .

klest. Hype to

Jeśli program płyty nie zaczął działać samoczynnie, uruchamiamy go recznie. W tym celu na pulpicie Windows dwukrotnie klikamy na Mój komputer. Otwiera się okno, w którym klikamy na ikonę:

> (51°20) Gry\_05\_2002

Następnie klikamy dwa razy na ikone:



3 Testujemy nasz komputer, aby sprawdzić, czy jego parametry spełniają wymagania gry. W tym celu klikamy na przycisk . Po chwili w oknie pojawiają się wyniki testu. Semafor sygnalizuje, czy da się grać. Czerwona lampka oznacza, że nasz komputer jest za wolny. Lampka żółta ostrzega: gra da sie uruchomić, ale animacje nie będą płynne. Zielona

Testowanie komputera

Szybkość procesora

Ilość pamięci RAM



lampka oznacza, że nasz pecet spełnia wymagania gry.

Zamykamy okno, klikając na przycisk ZAMKMJ.

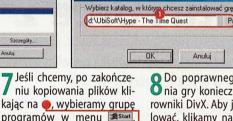
Aby zainstalować grę, klika-🕽 my na przycisk 🥏. Pojawia się menu startowe gry Hype - The Time Quest. Klikamy na 3notofocio. Jeśli chcemy, zmieniamy rozmiar instalacji, klikając na Zmień. Wybieramy jedną z opcji 🌎 i klikamy na 🛚 Instalui 🔝 .

Wybieramy folder, w któ-Orym będzie zainstalowana gra. Aby wskazać inny folder niż proponuje instalator, klikamy na Przeglądaj. i wpisujemy nazwę w okienku 00.

Twój komputer

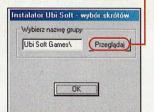
908 MHz

200 MHz



Instalator Ubi Soft - katalog instalacji

programów w menu stat, w której zostaną umieszczone skróty do gry. Zatwierdzamy wybór, klikając na OK. Nie uruchamiamy jeszcze gry, ale wychodzimy z programu instalacyjnego, klikając na wied



Rada GIER: Aby ponownie uruchomić płytę znajdującą się w napędzie CD-ROM, klikamy na ikonę napędu prawym przyciskiem myszy, a następnie z menu, które się 8 Do poprawnego działa-nia gry konieczne są sterowniki DivX. Aby je zainstalować, klikamy na zakładkę łatki i dodatki , a potem na Programy | O DixX6 Bundle . Zaczyna się instalacja. Klikamy na Next> Next> Yes Next> Close i wychodzimy z programu płyty, klikając na 🔟. Jeśli chcemy, uruchamiamy teraz grę z menu stat.

Preglądaj..

Usuwamy grę Hype – The Time Quest Klikamy kolejno na stat

Bogany Ub Soll Games Hype - The Time Quest © 20 sui Hype - The Time Quest . Pojawia się okienko z pytaniem, czy chcemy usunąć grę. Klikamy na przycisk .

n Program usuwa grę Hype - The Time Quest z naszego peceta. Kasuje przy tym cała zawartość foldera, w którym została zainstalo-

<b>₩ersja DirectX</b>	8.0	8.0		Autoodtwarzanie	wana, poza folderem z zapi
	jest	jest			sanymi stanami gry.
Szybkość napędu CD-RON	M 8x	834x			
Miejsce na dysku	510 MB	C:\ 540 MB		Instalator Ubi Soft - usuwanie gry	
		D:\ 1613 MB E:\ 1117 MB	17 F	Zaraz usuniesz aktualną wer czy chcesz ko	
Można grać. Komput	er spełni	a wymagania gry	<b>⊠ZAMKNJ</b>	Tak	Nie
			The last of the la		



# Obsługujemy menu gry



Pozycje w menu wybieramy, naciskając strzałki (()). Wybór zatwierdzamy, wciskając klawisz Enter.

- Rozpoczynamy nową grę
- Wczytujemy zapisany stan gry
- Zmieniamy ustawienia gry
- Oglądamy listę twórców gry
- Oglądamy stronę WWW gry
- Wyłączamy grę

# Walczymy i czarujemy



Aby wyciągnąć lub schować miecz, naciskamy klawisz . Wciskamy Spację, aby zadać cios. Przytrzymujemy przy tym . lub . , aby uderzyć znad głowy. Gdy biegniemy i dwa razy wciskamy Spację, wykonujemy podwójne cięcie. Do uników używamy klawiszy . i .



Wyciągamy kuszę, naciskając klawisz [2]. Aby strzelić, wciskamy Spację. By celować, przytrzymujemy klawisz [9] na klawiaturze numerycznej. Strzałkami [9] [9] [9] ustawiamy celownik. Aby przełączyć się na czerwone strzały, naciskamy [9], a klawiszami [9] [9] wybieramy strzały. Wciskamy [9] i wskazujemy rodzaj. Zatwierdzamy wybór, wciskając klawisz Spacja.



Korzystamy z trzech rodzajów magii. Przełączamy je, naciskając klawisz [doi] i wybierając magię ognia, lodu albo elektryczności. W każdej z tych kategorii jest kilka czarów, które zdobywamy w trakcie gry.



Aby wybrać czar, naciskamy [105] i przechodzimy do okna wyboru zaklęć. Zaznaczamy zaklęcie o i naciskamy klawisz Spacji.

# Zapisujemy i odczytujemy stan gry



Stan gry zapisujemy tylko w wyznaczonych punktach – przy stojakach ze złotym piórem . Stajemy przy stojaku i naciskamy klawisz Spacji. Pojawia się ekran z przegródkami.

Jeśli w przegródce zapisywaliśmy już jakąś grę, widzimy jej opis. Wybieramy przegródkę i naciskamy Enter. Wpisujemy nazwę naszego zapisu i zatwierdzamy ją, wciskając klawisz Enter.

By odczytać zapisany stan gry, wybieramy w menu głównym. Na planszy z zapisanymi stanami gry widzimy ich nazwy oraz informację, ile czasu graliśmy do chwili zapisu. Wskazujemy przegródkę i naciskamy Enter.

# Zmieniamy ustawienia gry



W menu Konfiguracja ustawiamy parametry obrazu i dźwięku oraz zmieniamy wykorzystywane w grze klawisze. Odpowiednie opcje wybieramy, wciskając Enter.

Strzałkami 🔁 wybieramy suwak. Potem naciskamy strzałki 📳, aby go przesunąć w górę lub w dół.

- Jakość grafiki zmniejszamy ją, aby poprawić płynność działania gry
- Rozmiar ekranu zmniejszamy go, aby poprawić płynność działania gry
- Tekstury przesuwamy ten suwak w dół, jeśli nasza karta grafiki ma mało pamięci (mniej niż 16 MB)

# Odczytujemy informacje z ekranu gry



- Liczba strzał do kuszy
- Zbroja. W im lepszym jest stanie, tym lepiej chroni nas przed obrażeniami
- 3 Stan zdrowia naszego bohatera. Gdy ostrze miecza całkiem znika, przegrywamy
- Przedmiot trzymany w ręce. Jeśli jesteśmy we właściwym miejscu, naciskamy klawisz Spacji, aby go użyć
- Zaklęcia z trzech kategorii magii. Przełączamy się między nimi, naciskając klawisz

# Szukamy przedmiotów

W grze występuje kilka rodzajów przedmiotów. Najważniejsze są klucze i kryształy. Potrzebne nam są także zioła oraz eliksiry poprawiające stan zdrowia Hype'a. Szukamy zaklęć, bo przydają się w walce. Ważne jest też zbieranie plastików – waluty w świecie gry. W sklepie kupujemy za nie eliksiry, a u kowala naprawiamy zbroję.



Część przedmiotów leży na ziemi. Inne schowane są w **beczkach**, które niszczymy mieczem (uwaga, wybuchają!) lub w **skrzyniach** (otwieramy, wciskając Spację). Różne obiekty pozostawiają także pokonani przeciwnicy.

# Używamy przedmiotów



Aby użyć wybranego przedmiotu lub wzmocnić Hype'a i zwiększyć jego umiejętności magiczne, naciskamy klawisz [10] i strzałkami [1] przechodzimy do interesującego nas działu (przedmiotów lub eliksirów). Wciskamy klawisz [2] i wybieramy, czego chcemy użyć. Widzimy też opis wskazanego przedmiotu [1]. Teraz naciskamy Spację. Jeśli przedmiotu używamy w połączeniu z jakimś obiektem na planszy, wyświetla się on u dołu ekranu. Stajemy naprzeciwko odpowiedniego obiektu (na przykład drzwi, do których mamy klucz) i naciskamy Spację.

# Rozmawiamy

Aby rozpocząć rozmowę, stajemy naprzeciwko postaci i naciskamy Spację. Z reguły jest to monolog – wciskamy Spację, aby zoba-



czyć kolejne kwestie. Czasem dokonujemy wyboru naszej kwestii, wciskając strzałki []. Postępujemy tak w trakcie rozmów z osobami świadczącymi usługi (na przykład z kowalem czy w jadłodajni).

# Uczymy się skakać



1 Gdy naciskamy klawisz ∰, podskakujemy. Gdy w locie naciskamy ∰, ustalamy (w ograniczonym zakresie), jak daleko leci nasz rycerzyk.



2 Jeśli biegniemy (trzymamy wciśnięte klawisze oraz ) i naciskamy klawisz , skaczemy znacznie dalej niż zazwyczaj.





# Hype: The Time Quest

# Wchodzimy po drabinie



Podchodzimy do drabiny i naciskamy Spację. Hype chwyta się szczebli. Teraz wciskając klawisze [%] lub [%], poruszamy się po drabinie w górę lub w dół.

# Uruchamiamy mechanizmy



Mechanizmy uruchamiamy zazwyczaj za pomocą **przycisków** lub **dźwigni**. Aby je przełączyć, podchodzimy do nich i naciskamy klawisz Spacji. Często zdarza się, że mamy do wykonania kilka czynności – na przykład znajdujemy i naciskamy przyciski albo w odpowiedniej kolejności przestawiamy dźwignie.

# Przenosimy się w czasie



Podczas gry odwiedzamy cztery epoki. Przenosimy się w czasie, używając **zegara słonecznego**. Gdy zdobywamy kolejne klejnoty królewskie, zyskujemy dostęp do dalszych okresów. Dodatkowo każdy z klejnotów ładujemy kryształami (wystarczy tylko raz).



Na planszy są dwa zegary słoneczne, które przenoszą nas w czasie. Pierwszy znajduje się na zamku czarownika, drugi w mieście, za bramą. Aby przenieść się do wybranej epoki, stajemy na kręgu, który ją reprezentuje.



Uderzamy w centralną część zegara mieczem. Jeśli wybrany etap jest dostępny (wcześniej znaleźliśmy i naładowaliśmy energią właściwy kryształ), wokół kręgu widzimy słup energii. Wchodzimy weń i uderzamy mieczem w zegar.

# Oglądamy mapę

Naciskamy klawisz [Frd], aby zobaczyć ekran mapy. Jeśli odwiedziliśmy już inne epoki, za pomocą strzałek [Frd] przełączamy się pomiędzy mapami z różnych czasów.



Na mapie są dwa ważne znaki. Tarcza wskazuje, gdzie teraz jesteśmy. Krzyż informuje nas, w jakie miejsce mamy się udać, aby akcja nie utknęła w martwym punkcie. To przydatny wskaźnik, bez niego często nie wiedzielibyśmy, co dalej!

# Niszczymy pszczele gniazda



Czasem spotykamy pszczoły. Ich gniazda są dobrze ukryte, ale gdy odnajdujemy i niszczymy, strzelając z kuszy, wszystkie takie siedliska na danym obszarze, otrzymujemy nagrodę! Po usunięciu gniazda pojawia się informacja, ile jeszcze pozostało do zniszczenia.

# Ładujemy klejnot

Gdy zdobywamy klejnot, udajemy się na polanę, na której ląduje wielki latający smok. Prosimy go o zabranie nas w przestworza. Lot na smoku dzieli się na dwie części.





Po zebraniu wymaganej liczby kryształów wracamy do miejsca startu. Kierunek wskazuje drzewo . Atakują nas inne smoki. Gdy któryś jest przed nami, naciskamy Spację i strzelamy.

# Biegamy na czas



W kilku miejscach spotykamy członków zacnej rodziny szewców. Ci rzemieślnicy oferują nam cenne przedmioty w zamian za drobiazg – przetestowanie ich wyrobów. Jeśli chcemy wziąć udział w zabawie, płacimy, wybierając .

2 Biegniemy i gasimy pochodnie. Gdy wbiegamy na płonącą pochodnie, ta gaśnie i zapala się następna. Żadnej nie omijamy! Klepsydra pokazuje ,ile czasu nam pozostało. Wyścig powtarzamy dowolną liczbę razy za darmo (za każdym razem wygrana oznacza prezent).



# Tajne kody

Jeśli trudno nam grać, używamy tajnych kodów. Wpisujemy je podczas zabawy. Poprawne wpisanie sygnalizowane jest sygnałem dźwiękowym.

# Kody wpisujemy w czasie gry

PROPERTY AND PERSONS ASSESSED.	
kod	działanie
leben	odzyskujemy zdrowie
protek	odnawiamy pancerz
youngelf	dostajemy zwykłe strzały
oldelf	dostajemy mocne strzały
houdini	nie zużywamy strzał
druidik	odzyskujemy siły
	magiczne
hermetik	nie zużywamy energii
	magicznej

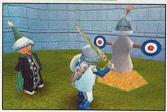


Dzięki kodom nasze strzały do kuszy nigdy się nie zużywają



# PRZEWODNIK

# Zaczynamy grę



Budzimy się ze snu. Czarodziej proponuje nam trening. Przy pierwszym manekinie wyciągamy miecz. Uderzamy w lewą i prawą tarczę. Dobrze trafiona kukła obraca sie.



5 Idziemy przez las i odpieramy ataki zwierząt i rozbójników. Docieramy do zamku – most zostaje opuszczony. Pokonujemy strażnika, potem rozmawiamy z kobietą za kratami. Wchodzimy do miasta.



2 Znajdujemy dźwignię, która otwiera część bramy. Po drugiej stronie jest druga dźwignia, która otwiera ją do końca. W bramie przesuwamy kolejną. Idziemy do sali tronowej.



13 Docieramy do komnaty tronowej. Spotykamy tu wysokiego strażnika, o którym mówiono nam w mieście. Wchodzimy schodami na piętro. Stoimy daleko od krawędzi – podchodzi strażnik. Atakujemy go.



17 Zakonnik się cofa, rozbija barierkę i spada. Idziemy na polanę, gdzie spotykamy smoka. Zbieramy kryształy w powietrzu. Po akcji idziemy do zamku Gogouda. Czarodziej mówi, jak przenieść się w czasie.



2 Tak samo testujemy kuszę. Trzeci manekin atakujemy czarami. Jeśli kończą nam się strzały lub energia magiczna, obok pojawia się kołczan lub ziele. Tak uzupełniamy zasoby.



6 Wchodzimy do studni na rynku i zjeżdżamy, naciskając guzik. W podziemiach najpierw zajmujemy się nietoperzami. Wyjmujemy kuszę i celujemy w gacki, wciskając klawisz na klawiaturze numerycznej.



To Zostajemy pojmani. Podchodzimy do kraty. Gdy przechodzi strażnik, naciskamy Spację i zdobywamy klucze. Otwieramy nimi drzwi celi. Uwalniamy sąsiada, używając kluczy.



14 Po pokonaniu strażnika schodzimy i zabieramy napierśnik smoka. Naciskając przycisk na ścianie, otwieramy kratę. Rozmawiamy z uwolnionym mnichem. Opuszczamy miasto i idziemy do klasztoru.



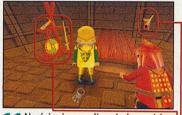
18 Stajemy na ikonie księżyca i dwa razy uderzamy naszym mieczem w zegar słoneczny. Aby dostać się do tajnej komnaty czarodzieja Gogouda i zdobyć nowy czar, odszukujemy w jego zamku trzy ukryte przyciski.



3 Czarodziej daje nam klucz. Przechodzimy mostem na drugą stronę przepaści i stajemy naprzeciwko dziurki od klucza. Naciskamy [106] i wybieramy klucz. Wciskamy Spację, by go użyć.



**7** Odnajdujemy przycisk na ścianie i wciskamy go. Wtedy po drugiej stronie opuszcza się na moment belka. Pędzimy do niej i wskakujemy na nią. Chwilę później belka rusza w górę. Gdy staję, wskakujemy do rury.



11 Na ścianie w celi sąsiada naciskamy guzik. Idziemy do izby tortur. Zabieramy naszą broń i przesuwamy dźwignię, by uwolnić więźnia. Rozmawiamy z nim. Ruszamy przez lochy.



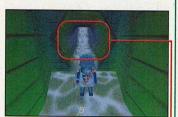
15 W klasztornym korytarzu wchodzimy w boczne drewniane drzwi. Szukamy dźwigni otwierającej kratę blokującą dostęp do schodów – jest słabo widoczna . Na kolejnych piętrach szukamy następnych dźwigni.



19 Idziemy do miasta. Po dotarciu tam zauważamy, że usunięto jeden z płotów. Odsłonięta droga wiedzie do laboratorium. Idziemy tam. Docieramy na dziedziniec z rurami. Drzwi dookoła prowadzą do cel.



4 Za bramą zapisujemy grę. Idziemy przez pieczarę. Po drugiej stronie raz jeszcze zaczepia nas czarodziej i daje nam mapę. Oglądamy ją, wciskając klawisz [Frd].



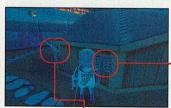
Wędrujemy przez kanały. Wskakujemy do rury, z której wypływa woda (by wskoczyć do rury, stajemy w pewnej odległości od niej). Wychodzimy ze studni. Udajemy się na dziedziniec zamkowy.



12 Idziemy korytarzami, uważając na liczne przepaście. Na odległe platformy skaczemy z rozbiegu. Jeśli na półce, na którą skaczemy, stoi beczka, przed skokiem niszczymy ją z kuszy.



16 W wysokim pomieszczeniu wchodzimy na platformę. Wjeżdżamy do dzwonnicy. Zakonnika prowokujemy, aby znalazł się przy barierce. Podskakujemy i uderzamy go mieczem w głowę.



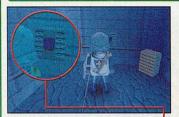
20 Dźwignią obracamy tubę. Naciskamy guzik , aby otworzyć drzwi, nad którymi znajduje się tuba. Robimy tak z wszystkimi trzema celami. W każdej spotykamy czarodzieja, a na ścianie znajdujemy guzik.





# **Hype: The Time Quest**

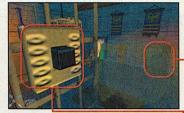
# Uwalniamy Gogouda i wędrujemy w czasie



21 Przy drzwiach jest przycisk . Po jego naciśnięciu słyszymy cztery dźwięki. Odtwarzamy je, naciskając przyciski w celach (jeden z przycisków naciskamy dwa razy).



22 Wychodzimy. Drogę blokuje krata. Chowamy broń! Przełączamy dźwignię • i biegniemy do zamykającego się przejścia • Jeśli się nie udaję, powtarzamy to do skutku.



23 Przy kominku idziemy drzwiami w prawo. Spotykamy czarownika, który ucieka. Naciskamy guziki w klatkach pod sufitem. Laskę w szafie niszczymy – ginie rycerz widmo.



24 Idziemy tropem czarownika. Atakuje nas w planetarium. Jest wrażliwy na magię lodową. Gdy ginie, oglądamy układ planet i idziemy do wnęki, gdzie są dźwignie.



25 Kolory dźwigni to planety, które ustawiamy od największej do najmniejszej. Naciskamy dźwignie: niebieską, purpurową, zieloną, pomarańczową, żółtą. Jeśli się mylimy, naciskamy . Zabieramy czar z wnęki.



26 Wracamy do Gogouda. Zdobytym czarem strzelamy w ogień więziący przyjaciela. Idziemy do pomieszczenia z kominkiem. Lodowym czarem usuwamy ogień blokujący dostęp do wnęki. Naciskamy guzik.



**27** Gogoud mówi o zbójcach w lesie. Odszukujemy ich (na jednej z polan jest przejście między drzewami). Zabijamy rozbójników, przesuwamy dźwignię. Atakujemy Karon. Daje nam ona bransoletę.



28 Używająć zegara, przenosimy się do epoki Taskana I. Dajemy bransoletę ojcu Karon (stoi w mieście, obok płotu). Wracamy do epoki Taskana II. W lesie szukamy rozbójnika, który mówi o zbójeckiej siedzibie.



29 Naciskamy przycisk ukryty w drzewie na polanie nietoperzy. Idziemy do chatki szefowej rozbójników. Dostajemy odznakę. Gdy wracamy, dostajemy przepustkę na Pole Odwagi. Udajemy się tam.



**30** Pokazujemy strażnikowi przepustkę. Wygrywamy walkę i idziemy do skarbca. Tak jak obiecano, na suficie przed wejściem jest złota bransoleta. Strzelamy do niej z kuszy. Walcząc ze smokiem, dużo biegamy.



31Ze skarbca bierzemy klejnot i mityczną zbroję. Następnie idziemy do smoka w lesie i ładujemy kryształ. Przenosimy się do epoki Taskana III. Odszukujemy trzy kolorowe guziki w piwnicy zamku Gogouda.



**32** Jeden guzik znajdujemy, skacząc ze schodów przez wyrwę na platformę. Drugi guzik jest na dole, zaś do trzeciego dostajemy się po drabinie. Kolejność naciskania to: czerwony, niebieski, żółty.



33 Uwalniamy Ravę i wysłuchujemy jej. Idziemy do miasta i pod bramę fortecy. Jest tu fosa: woda wypływa z rury. Dochodzimy do rury i wychodzimy na brzeg. Korzystamy z drabiny i dostajemy się na strych.



34 Skaczemy do fortecy. Na dziedzińcu przełączamy dwie dźwignie. Idziemy do króla. Rozmawiamy z nim i z mnichem. Przenosimy się w czasy Taskana II. Na Polach Odwagi pokonujemy wojaka. Wracamy do epoki Taskana III.



35 ldziemy do klasztoru. Odnajdujemy duży dziedziniec. Dźwignią przekręcamy korytarz prowadzący do wieży. Idziemy na górę, naciskamy guzik i odwiedzamy zakonnika pilnującego księcia. Dajemy mu broń.



**36** Rozmawiamy z Gogoudem w sekretnej komnacie w jego zamku. Mówi o dolmenie w lesie. Idziemy tam i znajdujemy polanę z kamiennym kręgiem. Na kolumnach naciskamy przyciski i obracamy je.



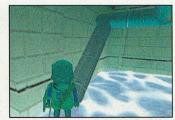
37 Każdą kolumnę obracamy dotąd, aż symbol na przedzie jest taki sam, jak wskazujący ją symbol na kamieniu w centrum . Gdy jest dobrze, pojawiają się pochodnie. Gasimy je szybko, wchodząc na nie.



**38** Jeśli zdążamy, słup energii przenosi nas do innego wymiaru. W przestronnej sali rozglądamy się uważnie – w powietrzu wiszą półprzezroczyste platformy! Skacząc po nich, przedostajemy się na drugą stronę.



39 Mijamy pułapki i zwyciężamy smoka przemienionego w rycerza. Ładujemy kryształ, lecąc na smoku. Przenosimy się do epoki Taskana IV. Niestety już tu na nas czekają! Gogoud wyjaśnia, jak rozwiązać ten problem.



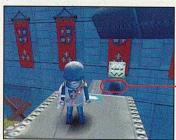
**40** Do laboratorium dostajemy się przez studnię. W kanałach znajdujemy pochyłą rurę. Wchodzimy po niej. Idziemy po rurze biegnącej pod sufitem, aż docieramy do przycisku na ścianie. Naciskamy go.



Otwierają się drzwi. Zeskakujemy i idziemy tam. Z postumentu spisujemy symbole. Na dziedzińcu czarownik żąda pomocy w przygotowaniu napoju. Nad rurkami są symbole - zapisujemy je.



Naciskamy dźwignie obok i machina rusza. Szukamy na ścianie pierwszego symbolu kombinacji i patrzymy, która z rur do niego dochodzi. Potem wskakujemy na platformę umieszczoną na rurze.



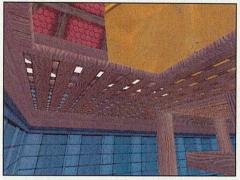
43 W momencie, guy raid para Mana jest z dziurą oznaczoną wła-W momencie, gdy rura połączościwym symbolem, wchodzimy na chmurkę . Następnie szukamy drugiego, a później trzeciego symbolu kombinacji i robimy to samo.



Gdy napój jest gotowy i czarownik idzie sobie, czeka nas skakanie po rurach. Odtwarzamy ciąg symboli, które spisaliśmy z postumentu w kanałach. Gdy robimy to poprawnie, uruchamiamy rurę u góry.



45 We wnętrzu laboratorium nad kominkiem odkrywamy trzeci ciąg symboli. Ten ciąg także odtwarzamy na maszynie parowej. Gdy nam się to udaje, otwiera sie tajne przejście za kominek. Wchodzimy tam i zabieramy almanach.



46 Idziemy do klasztoru. Tak jak poprzednio dosta-jemy się do dzwonnicy (drewniane drzwi w korytarzu, potem kolejne schody na górę). Z kuszy strzelamy do ptaków fruwających pod dzwonem. Spłoszone, uderzają w dzwon. Mnisi ida na przerwe.



Idziemy na dół. Na parterze nie wracamy do korytarza, ale znajdujemy drzwi po drugiej stronie. Wchodzimy w nie i idziemy do czytelni. Szukamy ukrytych w kątach pięciu guzików i naciskamy je (kolejność dowolna) – mamy drugi almanach.



48 Ponownie skaczemy ze strychu domku i dostajemy się do fortecy. W sali tronowej lodowym czarem usuwamy zaporę ogniową w kominku. Naciskamy guzik. W sekretnym pomieszczeniu dziewczyna informuje nas, co się stało z książką.



19 Idziemy do lasu i rozmawiamy ze smokiem. Na jego grzbiecie docieramy do wieży (podczas lotu patrzymy na kompas u góry). Na miejscu są trzy duchy powstałe z fragmentów symbolu zła. Gdy zabijamy ducha, jego część wraca do wnęki w ścianie.



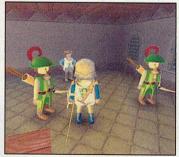
Nie zwlekając, zabieramy frag-50 Nie zwiekając, zabieralny nag-ment symbolu zabitego ducha za ściany (duchy po chwili powracają do swej żywej postaci!). Gdy zbieramy wszystkie trzy części, otrzymujemy symbol zła. Idziemy na dół. W sali z głowami jest słabo widoczny korytarz.



Idziemy korytarzem do okrągłej 51 sali. Pod schodami znajdujemy waskie przejście i schodzimy. Idziemy do pokoju z teleportami, używamy symbolu zła na dziurze w ścianie. Używamy teleportów w kolejności: czerwony, żółty, niebieski.



**52** Jesteśmy w kryjówce czarow-nika. Nie wchodzimy do jego pokoju! Stajemy na progu, wyjmujemy kuszę i celujemy w zbroję wiszącą w ściennej wnęce. Gdy zbroja spada, czarownik wychodzi. Bierzemy wtedy almanach i w nogi.



53 Idziemy do Gogouda. Oddajemy mu oba almanachy i przenosimy się do epoki Taskana IV. W pomieszczeniu na dole jest na ścianie kartka z informacją o spotkaniu w gospodzie. Idziemy tam. Spotykamy narzeczoną – daje nam klucz do lochów.



54 Przedostajemy się do .... przez studnię. Idziemy do lochów, gdzie w sali tortur uwalniamy z klatki króla. Otwieramy cele za pomoca kluczy, które kiedyś zdobyliśmy i podążamy za rodziną królewską.



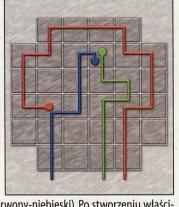
**55** W naszej komnacie objawia się Gogoud. Po spotkaniu z nim ponownie idziemy do kamiennego kręgu w lesie i tą samą metodą co poprzednio przenosimy się do innego wymiaru. Idziemy do komnaty na końcu, gdzie teraz są kolorowe pola.

# **Hype: The Time Quest**

# Rozmawiamy z bogiem i zabijamy złego Barnaka



**56** Pokonujemy poszczególne pola tak, jak to pokazano na rysunku obok. Dzięki temu tworzymy wskazywane nam przez kulę mieszaniny kolo-



rów (żółty-czerwony, żółty-niebieski, czerwony-niebieski). Po stworzeniu właściwej mieszaniny wracamy na brzeg. Uważamy, bo jeśli podczas przemarszu robimy coś źle, plansza natychmiast zostaje oczyszczona.



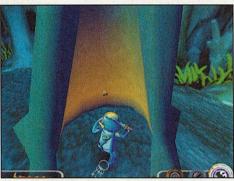
**57** Pojawia się przed nami bóg i daje Hype'owi kryształ, a przy okazji wyjaśnia naszą sytuację. Ładujemy kryształ, lecąc na smoku. Idziemy do lasu, gdzie rozbójnicy kopali tunel. Teraz jest już skończony. Wchodzimy do niego i docieramy na Pola Odwagi.



58 Skaczemy po kolumnach do wnęki po prawej. Wchodzimy w małe drewniane drzwi. W sali z kulami przesuwamy dźwignię na ścianie i szybko dostajemy się na podest pośrodku. Podskakujemy i naciskamy klawisz Spacji, by zabrać chorągiew.



**59** Przenosimy się do epoki Taskana I. W gospodzie mówią, że chorągiew jest w fortecy. Dostajemy się tam znaną drogą przez studnię. Chorągiew jest w sali tronowej, schowana za tronem.



60 Przenosimy się do epoki Taskana II. Idziemy do lasu. Naciskamy guzik w drzewie i dostajemy się do siedziby zbójców. Idziemy do domku Karon, która daje nam klucz do klasztoru. Idziemy tam.



61 W klasztorze kierujemy się do biblioteki. Drogę blokują posągi, które usuwają się po pokonaniu wszystkich wrogów w danej komnacie. Na końcu drogi znajdujemy chorągiew. Opuszczamy klasztor.



62 Przenosimy się do epoki Taskana IV. Idziemy do smoka i ładujemy klejnot podarowany przez boga. Idziemy do gospody, rozmawiamy z Vibe'em i dostajemy chorągiew. Wracamy do smoka i lecimy do wieży.



63 Wchodzimy do wieży (tu nasz smok niestety ginie). W wieży idziemy na dół, znaną już drogą dochodzimy do laboratorium Enosta. Atakuje nas. Walczymy głównie mieczem, przydaje się też jednak nowy smoczy czar.



64 Po wygranej walce zabieramy ze szczątków Enosta klucz. Idziemy na szczyt wieży schodami w górę owijającymi się wokół okrągłej sali duchów. Otwieramy bramę zabranym ze zwłok Enosta kluczem.



**65** W okrągłym pomieszczeniu naciskamy dźwignię w ten sposób, aby otworzyła się widoczna na obrazku brama do najwyższego pomieszczenia. Idziemy tam długą drabiną w szybie obok głównej sali.



**66** Teraz uruchamiamy mechanizm i jedziemy do góry. Jesteśmy w ciągu pomieszczeń pełnych wrogów. Zabijamy wszystkich przeciwników. Gdy z nimi kończymy, na ostatnim piętrze wznosi się podest, na który wchodzimy.



67 Atakuje nas groźny wróg: smok Barnaka. Jest on najbardziej podatny na ataki zaraz po zionięciu ogniem. Podskakujemy i celujemy mieczem w głowę. Skuteczna jest też magia odziedziczona po naszym smoku, jeśli tylko udaje nam się trafić.



68 Gdy zwyciężamy smoka, do walki staje sam Barnak. Jego magia jest dla nas zabójcza, ale jest także jego słabością – gdy czaruje, jest podatny na ciosy. Atakujemy wtedy mieczem. Pokonujemy Barnaka i zwycięstwo jest nasze!



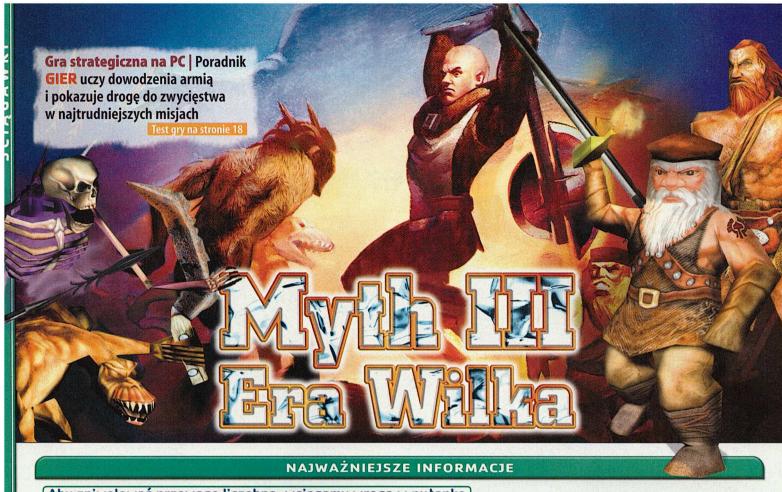


Pierwsza strategia czasu rzeczywistego osadzona w świecie dinozaurów. Najlepszy tryb multiplayer od czasów Starcrafta. Unikalny kod dostępu załatwi piratów!



Szukaj w maju w hipermarketach i sklepach z grami komputerowymi na terenie calej Polsk

Wyłączna dystrybucja na rynku polskim: Manta Bogdan Wiciński. Adres: ul. Rysy 33, 02-828 Warszawa tel: (0-22) 643 54 20, fax: (0-22) 641 84 82. e-mail: manta@manta.com.pl, http://www.manta.com.pl

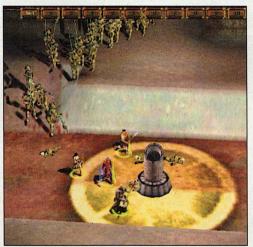


# Aby zniwelować przewagę liczebną, wciągamy wroga w pułapkę

Przeciwnik zazwyczaj ma nad nami przewagę liczebną, więc dążymy do tego, by wciągać go w zasadzki i długo ostrzeliwać. Wrogie wojska zawsze dają się sprowokować.



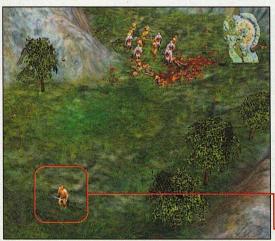
Dobrym sposobem jest wykorzystanie maga. Jego moc jest ograniczona, więc najlepiej jednym zaklęciem pokonać wroga. Oddział, który widzimy , nie jest groźny, ale mapa pokazuje, że w pobliżu są przeciwnicy.



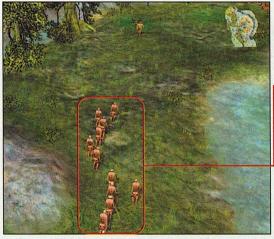
Związujemy krótką walką wysunięte do przodu oddziały i wycofujemy się, aby jak najwięcej żołnierzy wroga znalazło się w zasięgu zaklęcia Myśl Dyspersji, które potrafi zniszczyć całą armię.



Zostawiamy bohaterów w bezpiecznym miejscu i rzucamy czar . Potężne bojowe zaklęcie zadziałało wyjątkowo skutecznie. Nasz mag Myrdred ma teraz na koncie 35 pokonanych przeciwników .



Wroga wciąagamy w zasadzkę także wtedy, gdy dowodzimy niewielkim oddziałem, dla którego znaleźliśmy dobrą pozycję do obrony. W tym wypadku jest to wąwóz między dwoma zboczami gór. Wysyłamy więc jednego straceńca 🌼 na zwiad.



5 Po chwili mar-szu nasz przymusowy ochotnik napotyka stado nieumarłych stworów 🍑 i rozpoczyna szybki odwrót w kierunku umocnionych pozycji. W ten sposób wprowadza wroga w zasadzkę. Ważne jest, aby nasza jednostka zwiadowcza szybko się poruszała.

# Ustawiamy oddziały w szyku i wykorzystujemy ukształtowanie terenu



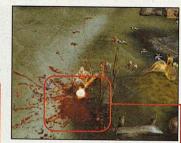
**1**W tym miejscu ruiny domu przylegają do zbocza góry, więc przeciwnik nie jest w stanie zaatakować naszych oddziałów od przodu.



Zanim przeciwnicy zbliżają się do naszych wojsk, zostają rozstrzelani przez nasze krasnoludy, których wspomagają łucznicy.



3 Odpowiednie ustawienie wojsk sprawia,że nawet nadciągające posiłki – niebezpieczne ogry pokonujemy bez kłopotów.



Po chwili z niebezpiecznych przeciwników zostaje już tylko wielka plama krwi . Droga przed naszym wojskiem stoi otworem.



Poruszające się wolno oddziały niewolników oniszczymy ładunkami rzucanymi przez krasnoludy.



6 Niewolnicy giną, zanim zbliżają się do naszych krasnoludów. Ta taktyka nie sprawdza się jednak przeciwko szybkim ghulom, ponieważ krasnoludom wystarcza czasu tylko na oddanie w ich stronę jednej salwy.



W wypadku ataku z dwóch stron dzielimy oddział na strzelców, których kierujemy do odparcia ataku powolnego przeciwnika ♠, i żołnierzy walczących wręcz ♠. Dzięki temu grupy nie przeszkadzają sobie.

2 Gdy czar zaczyna dzia-

łać, troł zostaje

unieruchomio-

ny na jakiś czas.

Wykorzystując

tę okazję, rzu-

camy do ataku

na troła nasze



B Jeśli powolne wojska wroga zbliżają się do żołnierzy walczących wręcz, wstrzymujemy ostrzał łuczników. Używając klawisza [ i lewego przycisku myszy, rozkazujemy krasnoludom celować za plecy przeciwników.

# Przeprowadzamy sprytne ataki



3 Gdy Myrdredowi kończy

się mana 🕞

rozpoczynamy

odwrót na z gó-

ry upatrzone

pozycje, mimo

że po ataku bo-

jowych ogrów

troł jest bardzo

osłabiony .

Troł jest trudny do pokonania. Dlatego szybko zachodzimy go od tyłu i od razu rozkazujemy Myrdredowi zaatakować przeciwnika czarem.



Po regeneracji many zatrzymujemy się. Teraz nie potrzebujemy już ogrów, by wykończyć troła. Dobijamy go z dystansu samymi czarami Myrdreda.



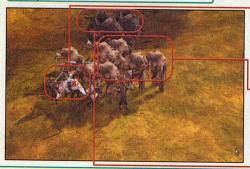
Leczymy żołnierzy



Zdolnością leczenia dysponują Damas i rycerze Czaplej Straży. Każda z tych postaci ma ograniczoną liczbę leczniczych korzeni i leczy rannego do maksymalnej wartości zdrowia. Z umiejętności tej korzystamy tylko w wypadku ciężko rannych żolnierzy. Najczęściej leczymy bohaterów, których śmierć oznacza zakończenie scenariusza.

# PRZEWODNIK

# Misja 5: Ucieczka z ciemności



Nasze wojska zostały rozbite. Dowodzimy niewielkimi siłami rktóre uciekają na południe przed oddziałami ogrów i trołów. Na razie nie rozpoczynamy jeszcze walki. Jak najszybciej uciekamy przed potworami, bo nie mamy szans w starciu z nimi.



Aby szybko uciec, rozbijamy pierwszy oddział wroga, jaki napotykamy w czasie marszu na południe. Magami i iłucznikami likwidujemy szkielety i miotające oszczepy, zaś rycerze i Czapla Straż zajmują się przeciwnikami, którzy walczą wręcz i.



# Myth III: Fra Wilka

# Misja 5: Ucieczka z ciemności



Po tym sukcesie nie zwracamy uwagi na jednostki wroga, nawet gdy nas atakują. Przyłączamy mały oddział od naszych sił i idziemy na południe do wąwozu, którego wejście zwieńczone jest łukiem.



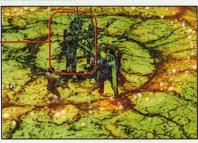
A Spotykamy żołnierzy, którzy przyłączają się do nas. Znajdujący się wśród nich mag pokazuje, w które miejsce u nasady łuku magowie mają strzelać ognistymi kulami. Reszta żołnierzy broni się.

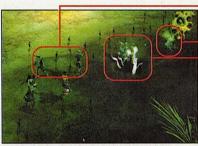


**5** Zawalenie łuku i zamknięcie wąwozu przed wojskami przeciwnika oznacza nasze zwycięstwo.

# Misja 6: Zapomniane ziemie

6 Mamy odnaleźć wejście do krypty Mazzarina i otworzyć je. W tej misji szukamy trzech kręgów i wprowadzamy do nich bohaterów. Każdy z kręgów jest broniony przez kilku Rycerzy Stygijskich . Atakujemy ich całą grupą.





Rrainę przemierzają zapomniani ♠ i topielice ♠ rzucające czary ♠, dlatego zwiedzając teren, ciągle zachowujemy ostrożność i trzymamy wojowników razem do chwili, gdy planszajest całkowicie oczyszczona z wrogów.

Wyjątkiem jest grupa Rycerzy Stygijskich stojących u wejścia do krypty Mazzarina. Są oni trudnymi przeciwnikami. W miejsce uśmierconego Rycerza Stygijskiego natychmiast pojawia się nowy, więc nie walczymy z nimi.





Po zabiciu wrogów od razu kierujemy Connachta do lewego dolnego kręgu dolnego kręgu kręgu dolnego kręgu dolnego górnego dolnego górnego dolnego górnego dolnego górnego dolnego kręgi, zaczynają one świecić, a wrota krypty otwierają się dolnego.

To Zbieramy bohaterów u wejścia do krypty . Gdy się tam znajdują, ożywiają się Rycerze Stygijscy przed wejściem. Wygrywamy walkę z nimi, otwieramy kryptę i przechodzimy do kolejnej misji.



# Misja 7: Krypta Mazzarina



11 Mamy odnaleźć Mazzarina. W lochach walczymy z Rycerzami Stygijskimi i topielicami. Rozbijamy dwa oddziały rycerzy patrolujące miejsce, w którym pojawiają się nasi bohaterowie.



12 Chodzimy po lochach w poszukiwaniu lamp . Zapalamy je, podchodząc do nich. W ten właśnie sposób otwieramy tajne przejścia prowadzące do Mazzarina.



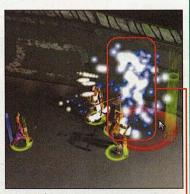
13 W jednym z lochów zostajemy zaatakowani przez trzy dziwnie wyglądające bestie . Nie obawiamy się jednak tych potworów, bo walka z nimi przebiega łatwiej, niż się spodziewamy.



14 Nie mamy także problemu z masą Rycerzy Stygijskich, jeśli używamy czaru Myrdreda Pozostałych bohaterów odsuwamy na ten czas na bezpieczną odległość od maga.



15 Po pokonaniu rycerzy docieramy do portalu, który przenosi bohaterów w inne miejsce w lochach



**16** Walczymy z energetycznym potworem miotającym błyskawice. Po zwycięstwie nad nim spotykamy się z Mazzarinem.

# Misja 8: Bitwa o Myrgard

17 Ta misja polega na walce z ghulami. Gdy dochodzimy do połowy mapy, otrzymujemy posiłki. Korzystamy z umiejętności leczenia żołnierzy Czaplej Straży , a krasnoludem atakujemy przeciwników znajdujących się daleko od rycerzy.

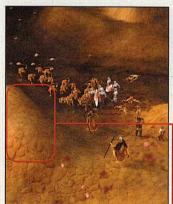




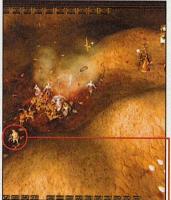
18 Unikamy wybuchowych zmór , bowiem śmierć żołnierzy z pierwszego oddziału oznacza klęskę. Jeśli nadarza się okazja, każemy krasnoludom atakować zmory.

19 Gdy otrzymujemy dodatkowe oddziały, atakujemy łucznikami niebezpieczne zmory zamknięte w zagrodach Niszczymy je z dużej odległości.





Odpieramy też najazd ghuli. Z przodu ustawiamy żołnierzy, a tyły przeciwnika obrzucamy ładunkami krasnoluda. Jeśli mamy czas, przenosimy go na wzgórze , skąd skuteczniej razi tyły wroga.



21 Szczególnie uważamy na kapłanów ghuli , których niszczymy w pierwszej kolejności, używając do tego celu łuczników lub magów. Te władające magią potwory wywołują zamęt na polu bitwy.

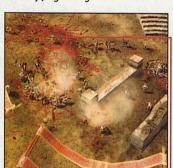
# Misja 9: Bramy Myrgardu



22 Czeka nas trudna walka o utrzymanie miasta. Krasnoludzcy saperzy zwalczają napierające hordy ghuli i i ghulowych bydlaków . Topornicy osłaniają ich, ale nie każemy im ścigać uciekającego wroga.



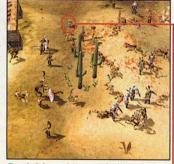
23 W czasie przerwy w walce grupujemy saperów w bezpiecznym miejscu , z którego rażą przeciwnika. Nie zwracamy uwagi na meldunki o niszczonych bramach.



24 Rozdzielenie sił oznacza klęskę. Topornicy za wszelką cenę starają się pozbyć kapłanów ghuli stanowiących największe zagrożenie dla naszych saperów.



25 Gdy na południu pojawia się oddział idący z odsieczą i mamy przerwę w walce, wysyłamy na spotkanie ocalałe krasnoludy. Osłaniamy je, bo ich strata oznacza klęskę.



**26** Gdy rozbijamy ghule atakujące krasnoludy, leczymy sojuszników i ukrywamy ich. Uważamy na kapłanów o, niszczymy ich łucznikami lub magami zanim rzucają czary.

# Misja 10: Uwiezienie



27 Mamy znaleźć wejście do groty, w której kryje się mag hordy. Znajduje się ona na zachód od miejsca startu. Przeszkadzają nam zapomniani.



Większe grupy zapomnianych zwyciężamy, używając zwierciadła, czyli specjalnej zdolności naszego bohatera Connachta.



29 Wysyłamy Connachta przodem i zostawiamy oddziały na wzgórzu. Po przejściu przez posterunki wroga dopadamy maga i zabijamy go.



30 Wracamy po resztę wojsk i atakujemy wroga broniącego dojścia do jaskini. Potem wprowadzamy wojska do otworu i kończymy misję.



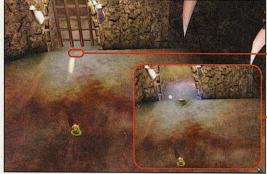


# Myth III: Fra Wilka

# Misja 11: Oko Thalora



31 Celem jest odnalezienie maga • i znisz-czenie Oka Thalora, dzięki któremu pozostaje on nieśmiertelny. Kierujemy oddziały na północ od wejścia. W pierwszej grocie napotykamy oddział przeciwnika i atakujemy go.



32 ldąc dalej na północ, dochodzimy do kraty. Rozkazujemy krasnoludowi podłożyć pod nią ładunek 🍎 i detonujemy z bezpiecznej odległości . W ten spo-sób łatwo otwieramy sobie przejście dalej.

**33** Po zwycię-skiej walce posuwamy się dalej. W pomieszczeniach czają się niewolnicy wychodzący z wody. Gdy wpadamy w zasadzkę, chronimy krasnoludy 🧶, bo są one niezbędne do zniszczenia magicznego oka.



34 Do oka do-cieramy, kierując się na północ, a potem na wschód. Leży na postumencie Na początku nie zabijamy maga hordy, gdyż się odradza. Za piechotą wysyłamy krasnoludy, aby bombardowały oko.



# Misja 12: Oblężenie Llancarfan



35 Brama główna jest broniona przez wojska na murach oraz oddziały stojące u jej wylotu. Dużo bardziej zagrożone są bramy boczne 🔴, które przeciwnik chce wysadzić lub zburzyć, wedrzeć się do zamku i zajść obrońców od tyłu.

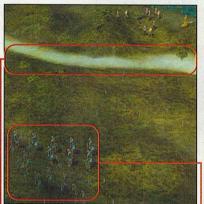


36 Zagrożeniem są także nasze własne krasnoludy rzucające ładunki wybuchowe. Wystarczy jeden nieudany rzut, aby ładunek rozszarpał naszych łuczników na niższym murze twierdzy.

37 Jeśli obrona zostaje przerwana, powstrzymujemy troly przed wejściem na umocnienia wojownikami Czaplej Straży. Ustawiamy ich na krawędzi murów. W czasie walki leczymy naszych wojowników.



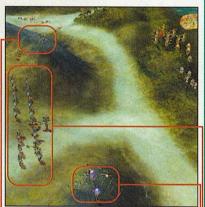
# Misja 13: Różdżka Callieacha



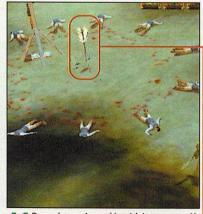
 Aby zniszczyć Różdżke Callieacha, na 38 Aby zniszczyc nozaznę camera podró-początku misji rezygnujemy z podróżowania drogami . Dzięki temu omijamy silne oddziały przeciwnika 🧶 i nie wdajemy się w niepotrzebne walki.



Idąc przez zrujnowaną wieś, napotykamy grupy ogrów i niewolników. Dużą przeszkodą są dwaj trołowie czyhający na pogorzelisku przy drodze. Rzucamy na nich czar Myśl Dyspersji – specjalną zdolność maga Myrdreda, a następnie uciekamy w kierunku naszego oddziału. Osłabieni 🌑 trołowie stają się łatwym celem.

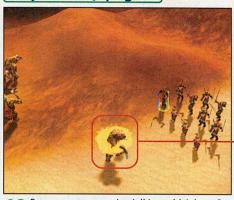


**39** Mijamy most, ale nie przekraczamy go i dochodzimy do przesmyku bronionego przez bezdusznych, niewolników i jednego troła. Zbliżając się do niego, łucznicy oczyszczają pierwsze wzgórze 🥏 z bezdusznych, a potem biorą się za drugie 🍑. Nim przeciwnik rusza na nasze wojska, łucznicy zadają spore straty niewolnikom 🍩



Po pokonaniu trołów idziemy na północny zachód, gdzie stoi różdżka 🌑 Niszczymy ją salwami krasnoludów, używając klawisza [ i lewego przycisku myszy.

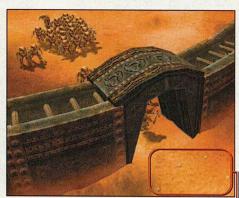
# Misja 14: Więzy ogrów



42 Rozpoczynamy z niewielkim oddziałem. Powiększamy go, przeciągając ogry na naszą stronę za pomocą czaru Myrdreda . Na północy i zachodzie znajdują się trzy grupy ogrów. Nie zbliżamy się do ogrów strzeżonych przez trołów!



A3 Najwięcej ogrów pracuje przy budowie świątyni. Nie werbujemy ich, bo tylko na chwilę podporządkowują się naszym rozkazom, a potem szybko wracają do świątyni przedwcześnie zaczynają walkę z orkami i trołami.



Podporządkowane ogry gromadzimy za bramą przy punkcie, w którym zaczynamy misję. W ten sposób zabezpieczamy się przed najazdem trołów i walkami z orkami. Na wszelki wypadek krasnoludy kładą ładunki przy wejściu.



45 Gdy mamy wojska przygotowane przed i za bramą, zaczynamy werbować także ogry pilnowane przez trołów. Dochodzi do krwawej bitwy, w której nie mamy szans na zwycięstwo. Jednak ta potyczka osłabia siły wrogich trołów



46 Czapla Straż, dzięki pomocy pozostałych ogrów, szybko zwycięża osłabionych trołów. Uważamy jednak, aby w zamieszaniu nie postradał życia mag Myrdred , bowiem oznaczałoby to klęskę i rozpoczęcie całej misji od początku.

# Misja 15: Rebelia



47 W tym scenariuszu ogry także stanowią zagrożenie, ale i wsparcie. Dlatego każdą grupę ogrów przeciągamy na naszą stronę. Zajmujemy pozycje na wzgórzach, co ułatwia obronę.



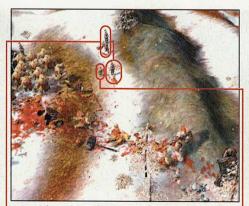
Al Nasz oddział jest niewielki i bez pomocy ogrów nie poradzi sobie z trołami. Nie przejmujemy się stratami wśród ogrów – w tej krainie spotykamy ich bardzo dużo.



49 Większym zagrożeniem są kapłani trołów , którzy mają moc podobną do Myrdreda i przeciągają ogry na swoją stronę . Dlatego atakujemy ich w pierwszei kolejności.



50 Oszczędzamy moc Myrdreda , choć jest on bardzo skuteczny w walce z trolami. Jego zadaniem jest przeciąganie na naszą stronę ogrów.



51 Gdy widzimy kapłana trołów, ogry ustawiamy jak najdalej od niego. Atakujemy kapłana łucznikami, krasnoludami i rycerzami.



**52** Myrdreda <u>o i Damasa</u> trzymamy poza grupami ogrów, aby rzucali zaklęcia i unikali wrogich ogrów, które są w mocy kapłana trołów.





SCIAGAWA

Naszym zadaniem jest wprowadzenie ludności cywilnej z trzech wiosek na most znajdujący się za punktem startu. Zaczynamy od wytępienia zmór

55 Odbicie mieszkańców drugiej wioski i doprowadzenie ich na most nie sprawia problemów. Do-

piero przy trzeciej osadzie, która jest najbardziej wysu-

nieta na północ, atakują nas dwa oddziały ghuli.

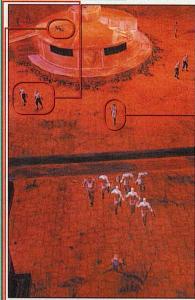


Po uwolnieniu mieszkańców pierwszej wsi napadają na nas ghule i nieumarli. Nie prowadzimy do walki Ravanny , za którą idą mieszkańcy.



**56** W powrotnej drodze trafiamy na oddział niewolników. Po jego rozbiciu wysyłamy przodem łuczników, ponieważ przed mostem rozlokowane są zmory oraz kilku bezdusznych.

Misja 17: Kuźnia



**57** To bardzo prosta misja. Najpierw kierujemy się na północ. Gdy dochodzimy do ściany, skręcamy na wschód, a na końcu korytarza na południe.

Przez cały czas walczymy z czcicielami pająka i pająkami. W ostatnim pomieszczeniu leży kowal , do którego podchodzimy. Najpierw jednak zwyciężamy ośmiu czcicieli pająka i trzy kapłanki, które rozstawione są w równych odstępach wokół ogromnego pieca.

Misja 18: Pajecza Bogini



**58** W pierwszej komnacie ze ścian wypełzają pająki. Są one bardzo słabe, więc nie jest to trudne starcie. Bez wysiłku rozbijamy oddziały przeciwnika i podążamy dalej.



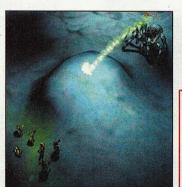
59 Idziemy korytarzem prosto na wschód. Na jego końcu skręcamy na północ i tutaj odnajdujemy Młot Słońca o oraz zwierciadło . Zabiera je kowal Traval



60 Każda z dróg (na których staczamy kilka potyczek) wiedzie do komnaty ze znakiem pająka w podłodze. Wchodzimy na niego i otwieramy drzwi do kolejnej komnaty



61 Na podium znajduje się kolejny znak. Wchodzimy na niego, otwieramy kolejne przejście i prowokujemy atak trzech grup pająków, które Traval unieszkodliwia zwierciadłem.



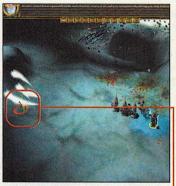
**62** Po przejściu niewielkiej sali wchodzimy do komnaty królowej pająków. Unikamy jej ataków, chowając się za górą.



63 Krasnoludy odcinają drogę odwrotu . Gdy zajmują pozycję, skupiamy uwagę pajęczycy na topornikach , a kowale obchodzą górę.



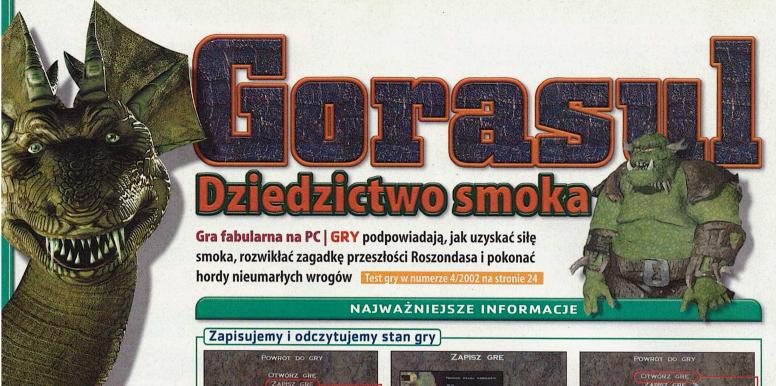
64 Kowale używają specjalnej cę. Dopadają do niej topornicy, a z tyłu krasnoludy . Pajęczyca ginie .

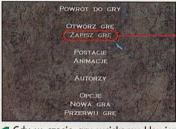


65 Kowal Traval łapie w zwierciadło duszę Pajęczej Bogini . Dzięki temu misja kończy się naszym sukcesem. Stoczymy jeszcze wiele walk!

# TOBUSTAFUN®







Gdy w czasie gry wciskamy klawisz esc., na ekranie pojawia się menu, z którego wybieramy opcję Zapisz grę



Wybieramy miejsce zapisu , wpisujemy jego nazwe , a następnie klikamy ponownie na .



Aby wczytać stan gry, wciskamy (\*\*\*\*) wybieramy **Otwórz grę** , wskazujemy zapis gry i wybieramy **Wczytaj**.

# Tworzymy bohatera



Roszondas to postać o barwnej przeszłości. Na początku zabawy wybieramy profesję bohatera i jego współczynniki. Jeśli lubimy walkę, pamiętamy o tym, aby Siła miała wysoką wartość. Dzięki temu szybciej pokonujemy przeciwników.



W grze ważne są smocze moce – specjalne umiejętności bohatera. Niestety nie włączamy ich w dowolnej chwili. Roszondas zieje ogniem i uzyskuje nadludzką siłę tylko w sytuacjach krytycznych. Dlatego rozwijamy moce odstraszające. Smoczy Dech → pomaga nam w trudnych chwilach.

# Walczymy z przeciwnikami



Często spotykamy wrogów – nieumarłych i potwory . Uważamy, aby nie otoczyli bohatera i staramy się walczyć tylko z jednym przeciwnikiem naraz.



2 Jeśli liczba jego punktów życia zbliża się do zera, Roszondas zaczyna się posługiwać smoczymi mocami. Nie ryzykujemy jednak i często pijemy napoje uzdrawiające .



Po skończonej walce uważnie przeszukujemy okolicę. Nasi wrogowie często porzucają cenne przedmioty Zbieramy je, gdyż przydają się w czasie gry.

# Przeszukujemy otoczenie i zbieramy przedmioty



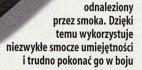
1 W Gorasulu znajdujemy wiele elementów gry przygodowej. Niestety często przeszukujemy cały ekranu w poszukiwaniu maleńkich, trudno dostrzegalnych przedmiotów



Kiedy wskazujemy na przedmiot, który interesuje Roszondasa, widzimy jego opis w okienku Czytamy uważnie takie opisy bowiem często znajdujemy w nich ukryte wskazówki.



**3** Gdy otwieramy i przeszukujemy szafy, sarkofagi lub też kredensy, znajdujące się w nich przedmioty pojawiają się obok nich na podłodze. Pamiętamy, aby obejrzeć wszystkie z nich.



Roszondas

został

jako dziecko



# Rozmawiamy z ludźmi



Rozmowa to ważny element gry. Uważnie czytamy, co ma nam do powiedzenia rozmówca i wybieramy odpowiedź. Uwaga – niektórych rozmów nie daje się powtórzyć!



2 Jeśli nie jesteśmy pewni wyniku naszej rozmowy, zaglądamy do dziennika. Tutaj zapisane są wszystkie ważne informacje dotyczące zadań, które ma wykonać nasz bohater.

# CIALO BROM SA O AND O 16 PATASTALE KOSTULA ZEROJA

Roszondas nosi nie tylko zbroję, ale także hełm, buty oraz spodnie. Co pewien czas sprawdzamy, czy nie znaleźliśmy lepszego ekwipunku. Jeśli tak – zakładamy go na miejsce starego.



Jeśli chcemy częściej wykorzystywać jakiś przedmiot – taki jak na przykład butelka z lekarstwem – przeciągamy go na pasek skrótu –



3 Przedmioty, które Roszondas trzyma w plecaku, oglądamy na ekranie ekwipunku. Pamiętamy, że pojemność plecaka jest ograniczona.

# Handlujemy z innymi postaciami



¶ Gdy spotykamy osobę, która chce z nami handlować, pojawiają się dwa okna. Jedno przedstawia nasz ekwipunek, drugie — pokazuje to, co nasz rozmówca ma na sprzedaż.



Agdy wskazujemy interesujący nas przedmiot, w oknie pojawia się jego cena Przeciągamy przedmiot na puste pole w naszym ekwipunku i w ten sposób kupujemy go.





# Korzystamy z przedmiotów



Wiele zagadek i zadań rozwiązujemy dzięki właściwemu wykorzystaniu odpowiednich przedmiotów. Wybieramy interesujący nas obiekt z okna ekwipunku bohatera



Naciskamy teraz klawisz i ukrywamy okno ekwipunku. Wskazujemy kursorem miejsce na ekranie, w którym chcemy wykorzystać przedmiot wybrany z ekwipunku Roszondasa.





# Czarujemy



Jeśli na początku gry zdecydowaliśmy, że Roszondas będzie magiem, dysponujemy wieloma czarami. Zaklęcia zapisane są w księdze czarów



2 Księga podzielona jest na sześć kręgów. Jeśli chcemy korzystać z jakiegoś czaru częściej niż z innych, przeciągamy jego symbol na pasek skrótu



**3** Po wybraniu czaru, którym zamierzamy się posłużyć, wskazujemy cel zaklęcia, klikając na niego prawym przyciskiem myszy.

# Gorasul: Dziedzictwo smoka

# Gramy w minigry



Jedna z minigier na początku rozgrywki to prosta zabawa w strategię. W wiosce koboldów rozmawiamy z królem , zwyciężamy dwóch wojowników , a następnie podchodzimy do planu . Czeka nas teraz planowanie bitwy.



2 Ustawiamy wojowników w określonych miejscach. Czaszki symbolizują rozlokowanie naszych wrogów. Pamiętamy o tym, że nasi podwładni nie są niezniszczalni. Gdy zostają trafieni, od razu pogarsza się ich stan zdrowia.



**3** W dowolnej chwili odchodzimy od mapy i sprawdzamy, jak nasze dzielne koboldy radzą sobie z przeciwnikami. Jeśli coś idzie źle, włączamy się w niektóre z potyczek i osobiście pomagamy małym wojownikom odnieść zwycięstwo.

### **PRZEWODNIK**

# Zwiedzamy okolicę



Na początku gry, zaraz po stworzeniu naszego bohatera budzimy się w tajemniczej wieży. To miejsce jest ponure i nieprzyjemne.



2 Dokładnie przeszukujemy wszystkie stojące w pobliżu szafki . W niektórych z nich znajdujemy ciekawe (i przydatne!) przedmioty.



Przyglądamy się przedmiotom leżącym na dużym stole . Czytamy nasz dziennik i powoli zaczynamy rozumieć, co się z nami stało.



→ Włączamy mapę → i obserwujemy okolicę. Na tym piętrze nie ma na szczęście żadnych wrogów. Dalej nie będzie już tak łatwo.



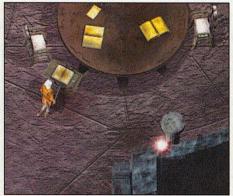
5 Opasły tom stanowi interesującą lekturę. Dzięki niej dowiadujemy się kolejnych ważnych rzeczy na temat losów Roszondasa.



6 Po przeszukaniu okolicy schodzimy na niższe piętro. Tuż przed zejściem odzywa się nasza magiczna broń, z którą prowadzimy ciekawą rozmowę.



7 Na środkowym piętrze atakują nas wrogowie. Walczymy z nimi, a jeśli odnieśliśmy rany, leczymy się, wypijając magiczny eliksir ●.



Przyszła pora na zapoznanie się z naszymi smoczymi mocami. Podchodzimy do księgi leżącej na piedestale i uważnie ją czytamy.



9 Na półce znajdujemy niezwykle cenne informacje o mistrzu Jerrai. On z pewnością pomoże naszemu bohaterowi w krucjacie przeciw złu!



Bardzo ważnym przedmiotem jest pergamin z tajemniczym napisem . Znajdujemy go w jednej z szaf na tym piętrze.



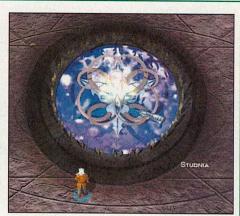
# Zwiedzamy okolicę



11 Na parterze staczamy kolejne walki. Wrogów jest coraz więcej, dlatego często sprawdzamy stan zdrowia Roszondasa.



**12** Przeszukujemy wszystkie pobliskie sarkofagi. W jednym z nich znajdujemy przydatny amulet chroniący nas przed demonami.



13 Wracamy na wyższe piętro wieży, zakładamy znaleziony amulet i używamy pergaminu na tajemniczej, magicznej studni.



14 Pojawia się groźny demon. Prowadzimy z nim ostrożną rozmowę – jeśli bowiem go rozwścieczamy, zabija bohatera!



15 Dzięki dobrze przeprowadzonej rozmowie z demonem zyskujemy sporo doświadczenia i rozwijamy umiejętności Roszondasa



16 Czas się wreszcie wydostać z tego ponurego miejsca. Po kolei podchodzimy do posągów o i rozwiązujemy proste zagadki.



17 Kiedy już radzimy sobie ze wszystkimi zagadkami, natychmiast przenosimy się na mapę świata. Udajemy się do wioski Tolip •



18 W wiosce nikt nie otwiera nam drzwi. Zabijamy wszystkie piekielne ogary. Dopiero teraz mieszkańcy wychodzą z domów.



19 Rozmawiamy z wioskowym kowalem Toralfem. Okazuje się, że ma on poważny zatarg z mistrzem miejscowej gildii wojowników.



**20** Zanim zaczynamy wypełniać to zadanie, oglądamy towary sprzedawane przez kowala. Jeśli chcemy, kupujemy coś.



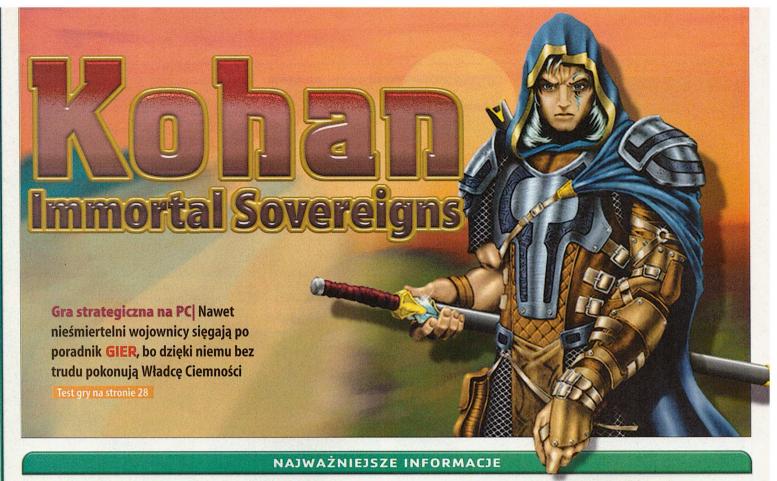
**21** Idziemy do Arbaskara. Po rozmowie z nim i ponownej wymianie zdań z kowalem dowiadujemy się, że przedmiotem i przyczyną kłótni jest zaginiony morgenstern – cenna broń.



**22** Szybko idziemy do młodzieńca, który stoi w południowo-zachodnim rogu wioski. Jest to asystent kowala. Rozmawiamy z nim i ostrożnie próbujemy go sprowokować.



23 Udało się! Mamy zaginiony morgenstern! Oddajemy go Arbaskarowi, dzięki czemu płaci on Toralfowi za usługę. Właśnie wypełniliśmy pierwsze zadanie. Przed Roszondasem jeszcze długa droga!



# Dobre rady na początek



Po rozpoczęciu misji zatrzymujemy grę. Przyglądamy się mapie i jednostkom. Wydajemy rozkazy rozbudowy miasta 🧅 i rozpoznania terenu 🍮



2 Szybko rozwijamy nasze państwo, zakładając nowe miasta 🌢 i wznosząc ko-lejne budynki w nowych oraz w już istniejących osiedlach.



3 Na początku gry nie znamy mapy. Badamy ją, przesuwając kursor myszy po mapce podglądowej o znajdującej się w lewym dolnym rogu. Ramka nigdy nie wyjeżdza poza prawdziwą krawędź mapy. W ten sposób poznajemy granice mapy i już wiemy, gdzie rozbudować miasta gromadzące surowce, a także skąd nadciąga przeciwnik. Wszędzie napotykamy wrogo nastawione potwory.



W każdej misji natykamy się na ruiny 🍐 lub na jaskinię smoka. Penetrujemy te miejsca, ponieważ odkrywamy w nich nowe technologie wykorzystywane przez miejską milicję. Poszukiwania prowadzimy nawet po osiągnięciu celu misji i zakończeniu danego scenariusza, bowiem również zdobyta w tym czasie technologia wpływa na przebieg całej kampanii.

# Zdobywamy surowce



Miasta dzielimy na dające rekrutów oraz zapewniające surowce i złoto. Budujemy dwa lub trzy osiedla pierwszego typu i wznosimy w nich budowle potrzebne do szkolenia wszystkich typów żołnierzy . Wznosimy też budowle dające mniej surowców, ale przynoszące zniżki przy formowaniu oddziałów, takie jak na przykład cech cieśli. Gdy wznosimy te miasta blisko wroga, wzmacniamy je fortami, bo inwestujemy w nie dużo złota, a ich strata oznacza zburzenie budynków. We wszystkich miastach tworzy się milicja.



Miasta dostarczające surowców są mniejsze. Mają nam zapewniać dostawy minerałów lub złota, dlatego wznosimy w nich targ lub bank i budowle zwiększające ilość zasobów



Pilnujemy, by wszystkie źródła surowców znajdowały się w granicach zaopatrzenia fortów lub miast, aby surowce wpływały do naszego skarbca Obecność fortu lub miasta chroni złoża przed przejęciem. Pamiętamy, że nie da się zbudować więcej niż po 20 miast i fortów.

# Dbamy o to, by mieć pod dostatkiem surow-

Dbamy o to, by mieć pod dostatkiem surowców, bo braki są automatycznie odejmowane
od naszego dochodu . Braki liczymy tak: kamień
kosztuje sztukę złota, drewno – dwie, żelazo –
trzy, a mana – pięć. Jednocześnie za nadwyżki surowców nie otrzymujemy ani grosza. Na początku
gry gromadzimy więc zapasy wszelkich zasobów,
bo potrzebne będą do formowania oddziałów.
Wpływy do skarbca nie powinny spaść poniżej 50
sztuk złota. Gdy formujemy armię , bilans surowców nie powinien schodzić poniżej zera, bo
złoto wydajemy na rozbudowę miast i fortów.

# Prowadzimy skuteczną obronę

# Formujemy sprawnie działający oddział obronny



Stosujemy urozmaicone taktyki obronne

Oddział ustawiony za miastem

lub fortem nie przychodzi

z pomocą walczącej milicji 0.

Ustawiamy go więc przed tymi

obiektami. Teraz wchodzi do ak-

cji, gdy jego strefa kontroli nakła-

da się na strefę kontroli wrogiego

oddziału 10. Nasza jednostka

zdobywa doświadczenie, gdy

walczy. Ryzyko jej rozbicia jest

dużo mniejsze niż w normalnej

bitwie. Wspomaga ją milicja for-

tu 1. Pozostający w miejscu od-

dział piechurów okopuje się 10.

Daje mu to premie do obrony 10.



2 Aby bronić zasobów, tworzymy strefy umocnione składające się z miasta i znajdujących się w pobliżu fortów. Jeśli wróg przypuszcza atak na miasto od strony fortu, milicja włącza się do walki. Nawet po przełamaniu jej oporu i pokonaniu załogi wróg zagrożony jest kontratakiem od tyłu, gdy jednostka z fortu zostaje odtworzona.

Milicja z miasta strzeże dostępu do złóż i niszczy każdy wrogi oddział, który próbuje przejąć lub zburzyć kopalnie

Oddział przeznaczony do obrony porusza się rzadko i przebywa głównie we własnej strefie zaopatrzenia. Jego główną cechą jest jak największa siła obrony ①. Wybieramy powolnych, ale silnych grenadierów, a jako wsparcie arcymaga ② i jednego z pozostałych magów ②. Maga zastępujemy strażnikiem ③, jeśli naszymi przeciwnikami są potężni czarodzieje. Uzbrojenie strażnika – strzała lub ostrze wykonane z khaldunitu – wyrządza im więcej szkód niż czary. Walcząc z siłami Cienia, jako drugą jednostkę wsparcia wybieramy kapłana bojowego ③. Zapisujemy schemat oddziału przeznaczonego do obrony ③.



3 Oddziały wojskowe lub forty lokujemy na górskich przełęczach, przesmykach pomiędzy jeziorami i w innych obronnych punktach. Dzięki temu utrudniamy wrogowi komunikację pomiędzy oddziałami i – co nie mniej ważne – odcinamy go od strategicznych obszarów mapy.

W ten sposób tworzymy spokojne zaplecze. Rozwijamy tu gospodarkę, a w razie potrzeby szybko przemieszczamy oddziały. Nasze miasta i kopalnie są dzięki temu zupełnie bezpieczne.



A Nasze zabudowania na zdobytych terenach są bezbronne do czasu, aż obsadzamy granice. Stawiamy przy nich oddziały armii 🍎, aby odpierały ataki do czasu, aż do obrony wykorzystamy milicję 💁.





# Kohan: Immortal Sovereigns

# Prowadzimy skuteczną obronę -

# Toczymy wojnę podjazdową



Nasz oddział ostał osłabiony w boju, milicja wybita, a przeciwnik dostaje posiłki. Wycofujemy się na z góry upatrzone pozycje: do sąsiedniego fortu lub na drugą stronę miasta



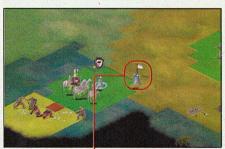
**2** Po wejściu do boju odtworzonej milicji miejskiej nasz oddział powraca na pole bitwy. Jeśli wycofaliśmy go wcześniej do fortu, żołnierze częściowo regenerują swoje nadwątlone siły.



Zostawiamy bohaterkę w spokoju. Przez ten czas regeneruje mana. Po wydaniu rozkazu ataku bohaterka rzuca czar . Mamy niewielkie siły, więc wycofujemy się, aby za chwilę wrócić.



Jeszcze więcej zyskujemy, jeśli mamy bohatera przywołującego żywiołaki. Atakujemy przeciwnika i pojawiają się żywiołaki ziemi .



5 Wycofujemy się oi zostawiamy na polu bitwy żywiołaki. Jeśli giną, powtarzamy operację.

# Zdobywamy doświadczenie



W Kohanie ważne jest zdobywanie doświadczenia. Dzięki niemu bohaterowie i żołnierze zyskują przydatne w walce umiejętności 🔴. Bohater zdobywa doświadczenie na dwa sposoby. Używając pierwszego, wysyłamy jego oddział, by odkrywał mapę i walczył. Nie mamy jednak wtedy żadnej gwarancji, że wróci jako doświadczona jednostka . Drugim sposobem jest zostawienie oddziału w miejscu, które wróg często atakuje niewielkimi siłami. Doskonale nadają się do tego wąskie przejścia . W pobliżu stawiamy fort, aby między najazdami ranni uzupełniali siły.

# Wykonujemy zwycięskie ataki

# Formujemy oddział do ataku

Formując oddział przeznaczony do ataku, bierzemy pod uwagę jego siłę ataku 10, szybkość poruszania się @ i zdolność do regeneracji poza strefą zaopatrzenia. Dragoni 3 są najsilniejszą, a przy tym szybką jednostką, dlatego umieszczamy ich w pierwszej linii 0. Żołnierzy wspieramy, dodając arcymaga 60 i kleryka 60 lub okultystę. Dzięki temu nasi wojownicy są uzdrawiani podczas ciężkiej walki.





2 Dobrze sformowany oddział walczy długo. Po rozbiciu oddziału potworów i walce z dwoma kolejnymi o żołnierze są zdrowi



**3** Leczenie odbywa się tylko podczas walki, dlatego najlepszym sposobem na zachowanie siły oddziałów są oblężenia. Żołnierze walczą i odnoszą rany, ale od razu zostają uleczeni.

# Werbujemy wojsko w krytycznej sytuacji



1 Sytuacja na froncie jest ciężka. Nasze oddziały zostały rozbite w pobliżu miasta leżącego przy granicy. Potrzebuje ono szybkiego wsparcia. Powinniśmy czym prędzej wyszkolić trzy oddziały w centrum werbunkowym odległym od pola bitwy.



Zatrzymujemy grę i powołujemy trzy oddziały. Po ich sformowaniu wznawiamy zabawę. Wojska pojawiają się, ale liczą po jednym chorym żołnierzu . Zatrzymujemy grę, wybieramy kolumnę do marszu i wskazujemy punkt blisko pola bitwy .



3 Oddziały większość trasy pokonują w naszej strefie zaopatrzenia i uzupełniają swoje stany. Na miejscu liczą już po trzech żołnierzy. W krytycznej sytuacji pomagają obrońcom. Korzystamy z chwili spokoju, by uzupełnić stany oddziałów do pełnych.

# Wykonujemy zwycięskie ataki

# Prowadzimy oblężenia miast



**1** Budynki atakujemy po pokonaniu broniącej ich milicji. Jeśli mamy kilka oddziałów, część z nich kierujemy do walki z milicją z otaczających miasto fortów, a część przeznaczamy do ataku na samo miasto. Zdobywamy je jak najszybciej, aby nie przeszkodził nam kolejny oddział wroga, który wiąże nasze siły i daje milicji czas na odrodzenie się.



2 Gdy znamy położenie miasta, wysyłamy dwa oddziały. Pierwszy wiąże walką milicję . Drugi, złożony z budowniczych mających premię podczas ataków na budowle, zachodzi miasto z drugiej strony i przystępuje do szturmu . Uważamy, by strefy kontroli budowniczych nie pokrywały się . ze strefą kontroli milicji, bo wtedy budowniczy atakuja milicje.



3 Dobrym pomysłem jest atak z kilku stron. Dzięki temu wiążemy walką wojska wroga pozostające z tyłu. Mają dużą siłę ataku, ale są słabe w obronie. Atakujemy przeciwnika z dwóch stron, ale nie udało nam przedostać się na zaplecze. Wykorzystujemy mały oddział nadchodzący z północy . Atakuje on magów przebywających na ukrytym terenie.

# Gonimy wroga... uciekając!



Wróg zaczyna uciekać Jeśli go zostawiamy, odbudowuje swe siły. Nie da się go dogonić, więc korzystamy z tego, że uciekając, poruszamy się szybciej i... uciekamy w stronę przeciwnika !



Na starcie mamy dużą stratę, ale przeciwnik nie znika nam z oczu, bo kierunek ucieczki wrogiego oddziału zdradza nam jego pole kontroli . Uciekamy więc dalej w kierunku wycofującego się wroga.



3 Osaczamy wroga w rogu mapy. Co prawda przed nieuchronną bitwą przeciwnikowi udaje się częściowo uporządkować szyki wojsk, jednak chwile jego demonów o są już policzone.

# Przeprowadzamy rozpoznanie

# Formujemy oddział zwiadowczy



Oddział zwiadowczy powinien być szybki, mieć duży zasięg widzenia, a jego sformowanie nie powinno kosztować wiele. Doskonale sprawdza się w tej roli lekka jazda i zwiadowcy wspierani przez strażnika. Taka jednostka jest najszybszą formacją w grze, odkrywa także najwięcej terenu. Oddziału tego używamy tylko do rozpoznania. Gdy napotyka silniejszego przeciwnika, natychmiast wycofujemy go i wprowadzamy do walki lepsze jednostki wojskowe. W ten sposób szybko odkrywamy teren i nie ryzykujemy utraty zwiadowców.

# Szukamy miasta przeciwnika



1 Na początku misji mapa jest słabo zabudowana. Miasta odnajdujemy więc, szukając granic ich strefy zamieszkania . Gdy znajdujemy taką strefę, jak najszybciej kierujemy się do jej środka. Tam zawsze jest miasto.



2 Gdy miast jest tak dużo, że ich strefy zamieszkania się zlewają, sprawdzamy, dokąd wycofują się rozbite oddziały wroga . Zawsze zmierzają one do strefy zaopatrzenia rozciągającej się wokół każdego fortu i miasta.



3 Kolejnym znakiem świadczącym o tym, że miasto znajduje się w pobliżu, jest na przykład pojawienie się silnego oddziału szkieletów lub jazdy Cienia bez dowódcy. To znak, że weszliśmy w strefę kontroli jakiegoś osiedla.

# Wyliczamy obrażenia



Obrażenia odnoszone przez żołnierza są różnicą wartości ataku atakującego i wartości obrony broniącego się, ale **nie są mniejsze niż trzy.** Wartość obrony budynków wynosi zero, więc ich zniszczenia są równe wartości ataku.

# Uzdrawiamy oddział



Osłabiony oddział kierujemy do strefy zaopatrzenia miasta. Żołnierz odzyskuje pięć procent zdrowia na sekundę, uzdrowienie oddziału trwa dwie minuty i 20 sekund (przy prędkości gry 100 procent).



# Taine ko

Sztuczki GIER są stuprocentowo skuteczne. Zapewniają nam sławę, bogactwo, fajne samochody... Pomagaja nawet w odniesieniu zwycięstwa nad hitlerowską Trzecią Rzeszą!

# Medal of Honor: Allied Assault

GRY ujawniają najpilniej strzeżoną tajemnicę drugiej wojny światowej – tajne kody, dzięki którym alianci pokonali wojska niemieckie

Klikamy na step-nie na Urushom.

Uruchamiamy grę z parametrami: +set ui\_console 1 +set cheats 1 +set thereisnomonkey 1, wpisując je w okienku dialogowym 0 i klikając na 🧶

3 Klikamy na mapę @, aby rozpocząć nową kampanię lub kontynuujemy wcześniej zapisaną przygodę, klikając na segregatory z tajnymi dokumentami .

W trakcie gry wciskamy Klawisz (tylda, pod klawiszem (esc.).

5 W oknie dialogowym wpi-sujemy jeden z kodów 🍑 podanych w poniższej tabelce. Wpis zatwierdzamy, wciskając klawisz Enter.

klawisz [7]. Tajny kod jest teraz uaktywniony.

7 By usunąć działanie kodu, wpisujemy go po raz drugi (powtarzamy punkty 4-6).

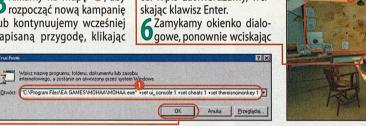
# Przenosimy się do dowolnego etapu gry

O Uruchamiamy grę tak, jak Oppisano w punktach 1-3.

9W trakcie gry naciskamy klawisz [☐] i w okienku dialogowym, które się pojawia, wpisujemy kod maplist.

10 Ukazuje się okno ze spi-sem wszystkich etapów gry . Dwukrotnie klikamy lewym przyciskiem myszy na nazwę etapu, do którego chcemy się przenieść.









Każdy niemiecki żołnierz ucieka przed alianckim mistrzem kodów

Kody wpisujemy w oknie dialogowym, które wywołujemy, naciskając klawisz 🖂

wuss     zdobywamy       health 100     odzyskujemy       notarget     wrogowie na       toggle cg_3rd_person     widzimy świanoclip       kill     popełniamy       coord     oglądamy w	jest nieśmiertelny wszystkie bronie pełnię zdrowia s ignorują (chyba że dostrzegli nas już wcześniej) at zza pleców bohatera przez ściany i latamy w powietrzu
health 100 odzyskujemy notarget wrogowie na toggle cg_3rd_person widzimy świa noclip przenikamy popełniamy coord oglądamy w	pełnię zdrowia s ignorują (chyba że dostrzegli nas już wcześniej) at zza pleców bohatera
notarget     wrogowie na       toggle cg_3rd_person     widzimy świa       noclip     przenikamy j       kill     popełniamy       coord     oglądamy w	s ignorują (chyba że dostrzegli nas już wcześniej) at zza pleców bohatera
toggle cg_3rd_personwidzimy świanoclipprzenikamy pkillpopełniamycoordoglądamy w	at zza pleców bohatera
noclipprzenikamy pkillpopełniamycoordoglądamy w	
kill popełniamy coord oglądamy w	przez ściany i latamy w powietrzu
coord oglądamy w	The search in the posticular
	samobójstwo
	spółrzędne miejsca, w którym znajduje się nasz żołnierz
tele x y z przenosimy s	ię w miejsce o współrzędnych <b>x y z</b> (poznajemy współrzędne,
wpisując kod	coord)
<b>listinventory</b> oglądamy sp	is posiadanej broni i amunicji
giveweapon weapons/colt.tik zdobywamy	pistolet Colt .
	pistolet Walther P38
giveweapon weapons/m1_garand.tik zdobywamy	karabin M1 Garand
	karabin Mauser
giveweapon weapons/springfield.tik zdobywamy	karabin snajperski Springfield
giveweapon weapons/kar98sniper.tik zdobywamy	karabin snajperski Mauser
giveweapon weapons/thompsonsmg.tik zdobywamy	pistolet maszynowy Thompson
giveweapon weapons/mp40.tik zdobywamy	pistolet maszynowy MP40
giveweapon weapons/mp44.tik zdobywamy	karabinek szturmowy StG44
giveweapon weapons/bar.tik zdobywamy	karabin maszynowy BAR
giveweapon weapons/steilhandgranate.tik zdobywamy	granat trzonkowy
	granat odłamkowy M2
giveweapon weapons/shotgun.tik zdobywamy	śrutówkę
giveweapon weapons/bazooka.tik zdobywamy	amerykańską wyrzutnię przeciwpancerną
giveweapon weapons/panzerschreck.tik zdobywamy	niemiecką wyrzutnię przeciwpancerną



Dzięki kodowi noclip patrzymy na niemiecką bazę z góry. Naciskając Spację, unosimy się, klawisz [ctrl] powoduje opadanie. W locie nie strzelamy



Wpisujemy kod dog i atakujemy niemieckie bunkry, nie zwracając uwagi na grad kul. Hitlerowcy ukryci w umocnieniach są przerażeni naszą odwagą

Jak w pół minuty zdobyć 22 samochody? Zamiast brać drogi i uciążliwy kredyt, sięgamy po wypróbowane sztuczki GIER

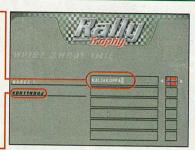
Uruchamiamy grę. Klikamy w tym celu po kolei na przyciski sasa przyciski sasa powe potem na Ray Trophy, a następnie na peden grace.

2 Wybieramy tryb gry, klikając na hhll, a potem na wistazostwa i ustalamy liczbę graczy. Wybieramy poziom trudności, a następnie klikamy lewym przyciskiem myszy na Kantynuuj,

Jako imię naszego kierowcy wpisujemy słowo KALJAKOPPA Wybis zatwierdzamy, wciskając klawisz Enter. Aby przejść dalej, klikamy na

Mamy teraz do dyspozycji wszystkie dostępne modele samochodów, dodatkowe trasy oraz dostęp do wszystkich poziomów trudności. UWAGA: Pamiętamy, że jazda najszybszymi autami jest możliwa tylko na poziomie trudności **EXPERT**.

Jeżeli już raz wpisaliśmy kod w trybach rozgrywki POJEDYNCZY ODCINEK lub POJEDYNCZY BRJD, startujemy w dowolnie wybranym wyścigu. Teraz udowadniamy, że jesteśmy mistrzami kierownicy!





Przedstawiając się jako KALJAKOPPA, jeździmy na przykład Lancią Stratos

Monopoly Tycoon

To Volvo wygląda wspaniale, jednak nie należy do najszybszych. Kody dają nam dostęp do nowszych modeli

Sztuczki **GIER** działają skuteczniej niż łapówki i znajomości. Bez problemu wygrywamy każdą licytację

1 Uruchamiamy grę, klikając na stat Browney, a potem na Infogrames Interactive Monopoly Tycoon

2 Rozpoczynamy nową rozgrywkę, wybierając opcję SINGUE PLAYER lub wczytujemy wcześniej zapisaną grę, klikając na LOAD GAME.

3 Gdy w czasie gry ukazuje się ekran licytacji, wciskamy klawisz (sc.) i wybieramy opcję SAVE GAME.

4 Zapisujemy grę, klikając na —— W okienku wpisujemy dowolną nazwę i klikamy na —. Aby powrócić do gry, klikamy na przycisk •, a następnie na CONTINUE.

**5** Teraz nasi konkurencji niemal zawsze wycofują się z aukcji. Jeżeli mimo wszystko któryś z nich nadal licytuje, powtarzamy czynności opisane w punktach od 3 do 4 tak długo, aż wszyscy odpadają.





Stosując sztuczkę GIER, kupujemy tereny miasta niemalże za bezcen

#### Pool of Radiance: Ruiny Myth Drannor

Czas zapisać naszych bohaterów na przyspieszony kurs szkoleniowy. GRY gwarantują wysoki poziom doświadczenia

Uruchamiamy Eksploratora, klikając na 🙉 Stari 🕞 Bograny 🔯 Eksplorator Wandows

2 Odnajdujemy folder, w którym zainstalowana została gra (domyślnie jest to folder: C:\Program Files\ SSI\Pool of Radiance).

3 Przechodzimy do folderu o nazwie Data i tworzymy nowy plik pod nazwą cheats.txt. By to zrobić, klikamy prawym przyciskiem myszy w prawym oknie Eksploratora Windows i wybieramy Nowy Dokument tekatowy

Uruchamiamy grę, klikając na 🌬 Stant 😅 Pool of Radiance

6 Klikamy na rozgrywkę, wybierając wześniej grę, klikając na rozgrywkę.

**7** W trakcie gry wciskamy na klawiaturze numerycznej klawisz Dzięki temu dodajemy bohaterom punkty doświadczenia. Po kilku naciśnięciach nasi herosi zdobywają kolejny poziom wyszkolenia.





#### JAK TO SIĘ ROBI W POLSCE: GRY ZAPYTAŁY POLSKICH WYDAWCÓW

#### **CD Projekt**

Polska łatka ukazuje się zwykle z opóźnieniem od dwóch tygodni do miesiąca. Niedotrzymanie tych terminów wynika z faktu, że producenci najpierw publikują poprawkę do angielskiej wersji, a dopiero potem biorą się za zestawy lokalizacyjne. Tak było z Europą Universalis II - w dodatku zestaw do tej gry miał fatalne błędy. Drugi czynnik opóźniający

to formalności. Na przykład firma Blizzard wymaga, by wysyłano jej polskie łatki do zatwierdzenia.



Polska łatka do Diablo II ukazała się na czas. Wprowadziła między innymi nowe przedmioty

#### **IM Group**

Firma stara się wydawać łatki równocześnie z zachodnimi lub najpóźniej po 2-3 tygodniach od daty wydania oryginalnej poprawki. Firma twierdzi, że jeśli termin się przedłuża, winę ponoszą producenci gier. Ale i tak polscy gracze odcięci byli od internetowych serwerów gry Heroes of Might & Magic III, bo nie było do niej polskiej łatki. Zdaniem



W grze fabularnej Deus Ex nie było rozgrywki wieloosobowej. Na prośbę graczy dodano ją w łatce

firmy wynikało to stąd, że producent po rezygnacji ze współpracy z IM Group nie chciał jej udostępnić kodu łatki.

#### 150

Większość gier wydawanych przez firmę LEM nie potrzebuje oddzielnych łatek do polskiej wersji. Programy są napisane tak, że jedna uniwersalna łatka działa ze wszystkimi wersjami językowymi (dotyczy to na przykład serii Rally Championship). leśli zdarza się inaczej, odpowiednie łatki przygotowuje producent na bazie tłumaczenia dostarczonego przez LEM-a.

Firma pilnuje, aby wersja wydawana w Polsce miała zainstalowane wszystkie łatki dostępne w momencie wydania.



Łatka do gry Vampire the Masquerade: Redemption umożliwia zapis stanu gry w dowolnej chwili

### to ich obowiązek wobec klientów

Dlatego gdy ukazuje się angielska łatka do gry wydanej po polsku, wydawca powinien przygotować jej polską wersję. Problem łatek nie dotyczy tylko gier Microsoftu, bo... nigdy nie mają polskich wersji!

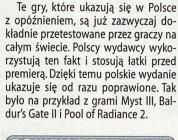
#### WIELKIE ŁATANIE

Zaczyna się od przetłumaczenia poprawionych komunikatów: rozmów, nazw przedmiotów, tekstów w menu i tak dalej. Czasem to nie wystarcza – zdarza się, że poprawiane są napisy będące częścią grafiki albo tekst mówiony. Wtedy tłumaczenia i nagrane po polsku głosy wysyłane są do producenta, który tworzy z nich polską łatkę.

Do tłumaczenia tekstów zawartych w grze używany jest pakiet programów dostarczanych przez producenta gry, tak zwany zestaw lokalizacyjny. To narzędzie łączy przetłumaczone teksty z kodem gry – tak powstaje łatka. Niekiedy za jego pomocą da się zmienić także rysunki i głosy. Dzięki niemu łatka powstaje szybciej, bo nie ma potrzeby wysyłania tłumaczeń do producenta.

Każda łatka wymaga przetestowania i usunięcia błędów. Do typowych należy komunikat, że na dysku nie ma gry, którą chcemy poprawić. Tymczasem gra jest, tyle że w polskiej wersji.

Producenci gry Europa Universalis II biora pod uwagę życzenia graczy i ciągle poprawiają swój produkt łatkami. **Dokonali** nawet zmian na mapie. Szkoda, że nie posłuchali głosów z Polski - prowincja Mozyrz onigdy nie istniała, a Lwów 🌑 to miasto, a nie prowincja



#### **BOKIEM DO KLIENTA**

Jak widać, od strony technicznej kwestia łatek jest skomplikowana, co niestety często przekłada się na opóźnienia w produkcji ich polskich wersji. Przyczyny są różne – szerzej piszemy o tym w ramce u dołu strony.

Dla nas sprawa jest oczywista: kupując grę, płacimy nie tylko za płytę z programem, ale i za pomoc techniczną. Polega ona też na dostarczeniu łatek, bez których zabawa jest trudna lub niemożliwa. Wydawcy tłumaczą, że winni są producenci gier, którzy mało dbają o obcojęzyczne wersje ich produktów. Ale cóż to obchodzi klienta? Wadliwy produkt ma być naprawiony ekspresowo!

Lokalne wersje językowe są standardem na całym świecie. **GRY** oczekują więc, że producenci gier i ich polscy wydawcy będą sobie lepiej radzić z problemem łatek.



#### INTERNET - BEZ ŁATEK ANI RUSZ

D zięki coraz lepszej dostępności internetu w Polsce często gramy przez sieć z innymi graczami. Jednak przez internet bawimy się tylko z posiadaczami tej samej wersji gry, czyli tymi, którzy zainstalowali takie same łatki. Jeśli nie mamy najnowszych łatek, gramy tylko z właścicielami starej wersji.

Czasem jest jeszcze gorzej, bo serwer gry w ogóle nas nie wpuszcza, jeśli nie mamy najnowszej łatki. Gdy więc na Zachodzie pojawia



Dopiero najnowsze wydanie gry Heroes of Might & Magic III zawiera łatkę, dzięki której gramy w sieci

się nowa łatka, a polski wydawca opóźnia jej wydanie, jesteśmy odcięci od międzynarodowych rozgrywek internetowych. Zabiera się nam opcję, za którą zapłaciliśmy, kupując grę!

#### ŁATANE, A LEPSZE NIŻ NOWE

nięcie wad: usterek w programie gry, błędów w scenariuszu czy niedogodności w obsłudze. Twórcy gry, którzy poważnie traktują swoje dzieło i swych klientów, często nie przerywają pracy nad jego udoskonalaniem, nawet gdy rozpoczynają następny projekt. Cały czas uważnie wsłuchują się w głosy graczy i spełniają ich życzenia. Dzieje się tak wtedy, gdy gra zdobywa grono wiernych fanów.

#### Przed łataniem



Tak wygląda strażnik z gry Half-Life. Używa ona programu Quake'a II z 1997 roku, który od dawna już nie jest szczytem nowoczesności – to widać

Na przykład strategia Stars! płynnie rozwijała się od zabawy dla kilku kolegów w wersji 1.0 przez poważną grę w wersji 2.0 po wydanie 2.5 i komercyjne 2.7, które doczekało się dziewięciu coraz lepszych wersji! A gra od początku działała jak należy.

Czasem producent gry, widząc, że przez kilka lat jest popularna, wydaje łatkę, która poprawia grafikę, by korzystała z możliwości współczesnych pecetów. Poniżej przykład.

#### Po łataniu



A oto ten sam strażnik po zastosowaniu załączonej do nowych wydań gry poprawiającej grafikę łatki High Definition Pack

#### GIER, JAK WYGLĄDA U NICH PROCES TWORZENIA POLSKICH WERSJI ŁATEK

#### **Lemon Interactive**

Gra Etherlords do marca 2002 roku doczekała się już pięciu poprawek. W tym czasie polski wydawca nie przygotował ani jednej łatki działającej z polską wersją. Za 99 złotych kupujemy grę, która ciągle się zawiesza. Wydawca twierdzi, że nie publikuje łatek, bo jest zbyt zajęty polonizowaniem nowych gier. To podejście skandaliczne jakby producent wadliwego



Gra Etherlords z łatką 1,05 ma tryb dla dwóch graczy na jednym pececie. Ale polska łatka nie istnieje!

telewizora odmówił naprawy gwarańcyjnej, bo jest zbyt zajęty przygotowywaniem nowych modeli.

#### Play it!

Play it! woli robić łatki u siebie, gdyż wtedy wszystko dzieje się w ramach jednej firmy i prace idą sprawniej. Z reguły jednak łatki przygotowują producenci, bo boją się ujawniać kod programu. Polski wydawca testuje wówczas oryginalną łatkę i wskazuje błędy. Wykrywa, gdzie pojawiają się obcojęzyczne napisy i jakie powinny być polskie odpowiedniki. Informacje

o tym są przekazywane producentowi gry, który tworzy polską wersję łatki. Trwa to od dwóch do czterech tygodni.



Część płyt z polską wersją gry Max Payne program wykrywał jako... pirackie. Łatka usuwa ten problem

#### **TopWare**

Jeśli zachodnia łatka nie działa z polską wersją gry, TopWare z reguły wysyła polskie materiały do producenta gry, który tworzy łatkę na ich podstawie. Niepokoi jednak fakt, że firma wydaje łatki tylko przez rok do półtora od premiery gry. Na tyle TopWare kupuje licencje na sprzedaż gier. Co prawda gry rzadko bywają poprawiane po tak długim



W Knights & Merchants: The Peasants Rebellion łatka umożliwia zapis stanu gry

czasie, ale to się jednak zdarza, a wtedy skutki braku polskiej łatki są fatalne – na przykład nie da się grać w sieci.

# Redakcja odpowiada

Ta rubryka przeznaczona jest na głosy Czytelników, służy też rozwiązywaniu Waszych problemów. Piszcie odważnie – dla GIER nie ma trudnych spraw!

#### Kłopoty z pamięcią

Czy w internecie jest program do tworzenia gier po polsku? Jeśli kupuję nowe kości pamięci, to czy sprzedawca zdemontuje stary RAM i mi odda?

#### Michał

Wszystkie programy do tworzenia gier dostępne w sieci są po angielsku. Ale w polskich sklepach sprzedawany jest program 3D Game Maker (za 69 złotych), który mimo angielskiego tytułu ma polska wersję językową. Testowaliśmy go w numerze 1/2002 GIER.

Gdy dokupujesz do peceta nową pamięć, a sprzedawca ją wymienia, powinien oddać Ci starą, chyba że umówiłeś się z nim na wymianę za dopłatą. Pamiętaj jednak, że w pececie nie mogą znajdować się pamięci różnych typów – na przykład DDR RAM nie będzie współpracować z SDRAM. 🖄

#### Grafika i dźwiek

Chce kupić nowy akcelerator 3D. Czy zakup Rivy TNT2 się opłaca i czy będą mi na niej działać wszystkie gry? Chcę też kupić kartę dźwiękową Abit AV10 z dekoderem AC-3. Czy warto?

#### Jarosław

Karta TNT2 jest stara. Polecamy Ci GeForce, na przykład GeForce2 MX400 z 32 MB RAM.W zależności od wersji kosztuje ona od 320 do 400 złotych, a wszystkie gry działają na niej poprawnie. Dobry dźwięk w grach



Markowy sprzęt jest drogi, ale działa bardziej stabilnie

zapewnia karta SoundBlaster 128 PCI lub 64 PCI w cenie od 60 do około 130 złotych.

#### Nietypowe formaty

Jaki program zmienia pliki w formacie DRW na pliki BMP?

Pliki DRW zawierają grafikę używaną w grach. To rzadki format - najtańszy program do jego obsługi, jaki znalazły GRY, kosztuje około 240 złotych. Ze strony www.autoimager.com/download.html ściągamy jego próbną wersję. 🖾

#### Zapytaj GRY!

Czekamy na Wasze listy

redakcja Komputer ŚWIAT GRY Al. Jerozolimskie 181

nasz telefon: (0 prefiks 22) 608 43 33 w piątki od 12 do 17 faks: (0 prefiks 22) 608 42 93

# Na pomoc!



By zaatakować wroga, tworzymy karawane 🔵 a potem używamy jej, aby przenieść armie do sąsiedniej prowincji @

#### Wojny i niewolnicy

Jak składać ofiary z niewolników w grze Theocracy i jak zaatakować obcą prowincję?

By złożyć niewolników w ofierze, wznosimy świątynię. Powołujemy w niej kapłanów i składamy ofiary z ludzi. By zaatakować sąsiadów, tworzymy karawanę, wprowadzamy do niej armię, przechodzimy na mapę strategiczną i wskazujemy cel ataku - jedną z ziem graniczących z naszą prowincją i połączoną z nią drogą.

#### Nie da się skakać!

Gra Skoki narciarskie 2002: Polskie złoto nie daje się uruchomić! Nie ma żadnych komunikatów o błędach, po prostu ekran ciemnieje i po chwili pojawia się pulpit. Mam procesor 950 MHz, 128 MB RAM i GeForce2 32 MB. Co robić?

Twój komputer z zapasem spełnia wymagania gry. Zainstaluj najnowszą wersję DirectX i sterowników do Twojej karty graficznej z płytki CD dołączonej do tego numeru GIER.

#### NA KŁOPOTY – DIRECTX

Przy instalacji Midtown Madness 2 pojawia się komunikat, że potrzebny jest Direct Setup. Czy to jakiś specjalny program? Jeżeli tak, to czy moglibyście umieścić go na płytce GIER?

#### Zrozpaczony

Direct Setup to program zarządzający sterownikami DirectX. Komunikat oznacza, że masz z nimi kłopoty. Ich przyczynę trudno określić na podstawie Twojego listu, ale powinna je rozwiązać instalacja najnowszej wersji DirectX z płyty dołą-

czonej do GIER. Aby to zrobić, wkładamy do napędu płytę, klikamy na datki i dodatki, na vniki i na . Potem klikamy na 🌑 i na 🗐. Po instalacji zgadzamy się na ponowne uruchomienie komputera.



pod adresem:

02-222 Warszawa

adres e-mail: gry@komputerswiat.pl

#### ROZWIĄZANIE KRZYŻÓWKI Z GIER EXTRA 2/2001

Drugi numer GIER EXTRA, poświęcony grom fabularnym, przypadł Wam do gustu. Dostaliśmy wiele listów na temat zwycięskiego Baldur's Gate'a II. Dostaliśmy też mnóstwo kuponów z rozwiązaniem krzyżówki. Cieszymy się, że spodobały Wam się nagrody i gratulujemy zwycięzcom. Rozwiązaniem krzyżówki jest słowo Diablo

Zestaw: gra Diablo i dodatek Hellfire Piotr Adamek, Warszawa; Arkadiusz Bil, Sanok; Rafał Dubliński, Gdynia; Eugeniusz Filipczyk, Chorzów; Mateusz Gawlik, Ochodze; Karolina Gotkiewicz, Radom; Piotr Gularek, Niedoradz; Michał Krzyżak, Biskupiec; Andrzej Maślankiewicz, Siedl-ce; Genowefa Maturska, Koźmin Wlkp.; Zdzisław Nowak, Kraków; Mariusz Orda, Snowidza; Michał Popowicz, Łódź; Małgorzata Regula, Debica; Anita Rucioch, Zbaszyń; Radosław Sienkiewicz, Gdańsk Oliwa; Kamil Sroka, Ropczyce; Robert Syrek,

Stalowa Wola; Łukasz Tatera, Chojnice; Krzysztof Tucholski, Łęczyca; Tomasz Wil-kiewicz, Zwoleń; Daniel Witkowski, Świetajno; Marcin Wolski, Sopot; Dawid Wo łosz, Milanów; Marcin Żybura, Lublin

#### Gra Baldur's Gate II: Tron Baala

Rafał Barczak, Miłosław; Dorota Cieśla Rybnik; Łukasz Gubernat, Wilków; Tadeusz Janiszewski, Kraków; Tadeusz Olejniczak, Świdnica; Beata Polkowska, Warszawa; Adrian Rogoziński, Szczecin; Krzysztof Stankiewicz, Chorzów; Zenon Szczotka, Krotoszyn; Artur Wróblewski, Puławy

Zestaw gier Baldur's Gate i Baldur's Gate II: Numerowana edycja kolekcjonerska Dariusz Kupis, Opole; Dawid Kuzia, Koź-min; Ewa Ramczykowska, Kościerzyna; Damian Sitek, Ruda Śląska; Mateusz Żuławski, Lublin

#### **Gra Icewind Dale**

Kacper Aleksandrowicz, Sulechów; Mateusz Brodzik, Nowogród Bobrzański; Bar-tosz Buczek, Przeworno; Marcin Duś, Królówka; Elżbieta Gielata, Radziechów; Aldona Janusiak, Gryfice; Mariusz Majewski, Zduńska Wola; Stanisław Marszałkowski, Gdańsk: Piotr Ostropolski, Wrocław: Maciej Sikora, Miechucino; Bożena Soszyńska, Konopiska; Tomasz Stojko, Świebodzin; Maciej Zajda, Kietrz; Piotr Zapałow-ski, Garwolin; Tadeusz Zawadzki, Garwolin Dodatek Lord of Destruction do Diablo II Paweł Antczak, Drezdenko; Artur Armatys, Biadoliny Szlacheckie; Rafal Bonselewski, Toruń; Arkadiusz Cieśla, Chodzież; Łukasz Furmanowicz, Rostarzewo; Bartosz Gajewski, Rumia Janowo; Paweł Gałach, Knurów; Marcin Greń, Lubartów; Leszek Kiryło, Łuków; Adam Klin, Chełm; Agnieszka Mendyk, Kalisz; Kamil Pielak, Maciejowice; Krystyna Piotrowska, Poznań; Wioletta Wojtkiewicz, Olsztyn; Agnieszka Tomala, Tychy

Artur Dębała, Sienica; Dawid Grzywa, Sanok; Dariusz Jeleń, Tarnogród; Ewa

Konarzewska, Bogatynia; Tomasz Koszałko, Hrubieszów; Marcin Kośka, Opoczno; Zygmunt Krawczyk, Kłodzko; Maciej Król, Katowice; Michał Piasecki, Popiewo; Maria Pol-nik, Lublin; Olek Rybarczyk, Zielona Góra; Stefan Spychaj, Środa Wielkopolska; Jakub Stachowiak, Poznań; Teresa Urban, Niepołomice: Norbert Waligóra, Przechlewo

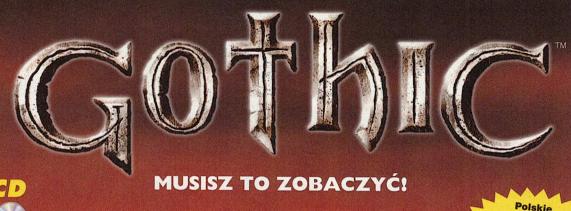
Krzysztof Chruściel, Łuków; Roman Chwedeczko, Zamość; Daniel Farbiś, Jakubów; Łukasz Gralikowski, Pabianice; Kamil Jarema, Dąbrowa Tarnowska; Bartosz Kaczmarek, Bełchatów: Teresa Knapik, Sosnowiec: Bożena Ksel, Kraków; Dawid Mikołajczyk, Oświęcim; Tadeusz Myszka, Cmolas; Brygi da Różek, Choinice: Jakub Sieradzki, Kalisz; Szymon Sobolewski, Lewin Brzeski; Radomir Watraj, Bełżyce; Krystian Źródłowski, Piekary Ślaskie





# JUŻ W SPRZEDAŻY!

PIĘKNA GRAFIKA, FASCYNUJĄCA FABUŁA, OGROMNY ŚWIAT,







Polskie
ekskluzywne
wydanie zawiera:
• Grę Gothic na 2 CD
• Talię kart (52) z motywami
graficznymi z gry
• Brelok z logo gry



Przenieś się do fascynującego świata gry, przedstawionego za pomocą realistycznej grafiki 3D.



Swobodnie podróżuj po ogromnym świecie, który zmienia się wraz z upływem czasu



Zobacz jak pięknie mogą wyglądać rzucone zaklęcia, zachód słońca, czy zmącona tafla wody.

J. 1855 J. 1866 J. 186

Tylko w Gothic znajdziesz połączenie pięknej grafiki, nieliniowej fabuły, oraz doskonałych rozwiązań czyniących rozgrywkę niewiarygodnie wciągającą. Miasta, fortece, wsie, zatopione groty, lasy, to tylko cześć tętniącego życiem świata, po którym możesz się swobodnie poruszać. Gothic nieustająco symuluje życie całego świata gry, w którym wszystko się zmienia jak w prawdziwym życiu. Spotkane postacie to nie bezmyślni komputerowi statyści – każdy ma swoje życie, wymienia informacje z innymi postaciami, wypełnia swoje cele i będzie pamiętał i oceniał Twoje czyny. Uważaj, więc co robisz, tym bardziej, że nie tylko Ty doskonale posługujesz się bronią...

- 派 Możliwość wypełnienia zadań na wiele sposobów
- Niezwykle rozbudowany system sztucznej inteligencji przeciwnicy potrafią współpracować ze sobą i wykorzystywać słabe strony bohatera
- N Ponad 250 postaci niezależnych, każda z własnym charakterem, emocjami i pamięcią
- Topracowana w najdrobniejszych szczególach, trójwymiarowa grafika oraz znakomite efekty wizualne
- Ogromny zmieniający się z biegiem czasu świat gry
- obejmujący 4 miasta, kilkaset kilometrów kwadratowych zróżnicowanego terenu, podziemia jak i wnętrza budowli
- \*\*Cztery całkowicie zróżnicowane profesje do wyboru wojownik, złodziej, mnich i czarodziej
- Ekskluzywne polskie wydanie zawierające grę Gothic na dwóch płytach CD, talię kart (52) z elementami graficznymi z gry, brelok z logo gry
- Profesjonalna polska wersja językowa przygotowana przez zespół CD Projekt

POZA PRAWEM PRZETRWAJĄ TYLKO NAJSILNIEJSI!



KMXL8X\*UE8XMX8 MC\*YMXMXL8X\*UE8XMX8









#### RYNEK PISM O GRACH

TYTUŁ	SPRZEDAŻ	TENDENCJA
KOMPUTER ŚWIAT	133 579 1	1
CD ACTION	118 527 1	1
KOMPUTER ŚWIAT GRY	92 555 1	1
CLICK!	65 738 ¹	+
PLAY	58 285 ¹	+
NEO PLUS	30 687 2	+
ACTION PLUS	_3	?
GRY KOMPUTEROWE	_3	?
ŚWIAT GIER KOMPUTEROWYCH	_3	?

Magazyny o grach kuszą kolorowymi okładkami. A co mają w środku? Sprawdź u nas: GRY nie boją się pisać o konkurencji. Aby ułatwić Wam wybór, prezentujemy zawartość pism o grach

# Kiosk



5/2002 Płyta: brak Cena: 4,50 zł

Temat tytułowy megaprzegląd 30 gier muzycznych

**Testy gier** Baldur's Gate: Dark Alliance, State of Emergency, Maximo, Herdy Gerdy,

Max Payne na PS2 Inne

poradnik do Maximo, gry na podstawie Władcy pierścieni



Numer: 1/2002 Płyta: 3xCD Cena: 14,80 zł

**Temat tytułowy** test 22 strzelanin 3D Tematy

gramy w sieci - przewodnik, zapowiedzi nadchodzących strzelanin 3D, rozwój gatunku

na dwóch płytach CD pełna wersja gry Descent 3 po polsku



Numer: 9/2002 Płyta: brak Cena: 4,10 zł

#### **Temat tytułowy**

kurs Windows XP: część pierwsza Tematy

test modemów wewnętrznych, test programów – kolekcje plików muzycznych

test programów do ściągania plików, jak przygotować ładną pracę dyplomową



Numer: 4/2002 Płyta: 2xCD Cena: 8.50 zł

#### **Temat tytułowy**

recenzja gry Heroes of Might & Magic IV

#### Recenzie

Star Wars: Starfighter, Warlords: Battlecry II, Worms Blast, Sid Meier's Sim Golf, Command & Conquer: Renegade

#### Inne

kąciki FPP i RPG, lista przebojów, tipsy



Numer: 4/2002 Płyta: 3xCD Cena: 19,99 zł

#### **Temat tytułowy** recenzja gry Monsters, Inc. Recenzje

Colobot, End of Twilight, Flight Simulator 2002, Loch Ness, Master Rallye, RIM - Battle Planets, Robbo Millennium, Snow Cross, Software Tycoon

język polski bez stresu, Omnia Junior, Minolta Dimage S304



Numer: 2-3/2002 Płyta: 2xCD Cena: 6,99 zł

#### **Temat tytułowy**

recenzja gry Command & Conquer: Renegade

#### Recenzje

Moto Racer 3, Solaris 1.0.4., Battle Realms, Tropico: Rajska Wyspa, Comar Barbarian, Dracula 2: Ostatnie Sanktuarium, Heli Heroes, **Trade Empires** 

nowości, porady



Numer: 3/2002 Płyta: brak Cena: 6,42 zł

#### **Temat tytułowy**

recenzja gry Drakan: The Ancient's Gates Recenzje

Shadowman 2, Pirates - Legend of Black Kat, State of Emergency, Herdy Gerdy, Star Wars: Racer Revenge

#### Inne

raport specialny Neo Plus - Final Fantasy XI, porównanie mocy konsol



Numer: 4/2002 Płyta: 2xCD Cena: 16,90 zł

### **Temat tytułowy**

Poznaj szczegóły gry Warcraft III Recenzje

4x4 Evo 2, Car Tycoon, Global Operations, Hostile Waters, MegaRace3, Road Wage, Software Tycoon, Śnieżny Rajd 2002, Solaris 1.0.4.

arytmia serca Europy, wieści ze świata fps, poradniki



Najniższe ceny w kraju

Podróże czasie

internecie często trafiamy w miejsca, w których czas jakby się zatrzymał. Przyjrzyjmy się na przykład sklepom z grami. Często znajdujemy w nich nieaktualne strony z grami, w które graliśmy kilkanaście miesiecy temu. Przykładem tego zjawiska jest strona hurtowni User, którą aktualizowano ostatnio 5 kwietnia 2000. Gra Electro Body na dyskietce kosztuje tam... zero złotych!

Takich stron jest wiecej. Z nich najcześciej biorą się rekordowo wysokie ceny w zestawieniach GIER. W tym miesiącu za cene Daikatany w sklepie Exe (139 zł) kupimy cztery takie gry w Playu, gdzie kosztują 30 zł! Najwięcej przepłacilibyśmy za gry Oni i KISS Psycho Circus. W sklepie Sirius za każdą z nich żąda się od nas po 159 zł, podczas gdy w Playu i Artemie kosztują one 45 zł.

UWAGA SKLEPY

Prosimy o nadsyłanie interesujących ofert do tej rubryki faksem na numer (0 prefiks 22) 608 42 93 lub przez e-mail pod adresem gry@komputerswiat.pl Zestawienie najniższych cen w kraju ukazuje sie w każdym numerze GIER

Gra	Cena (z	l) Sprzedawca	Miejscowość	Telefon¹	Witryna internetowa	Gra	(	Cena (zł)	Sprzedawca	Miejscowość	Telefon'	Witryna internetow
Nowości i promocje – propozycje spr	DEPARTMENT DESCRIPTION OF	Carriageine, he provide provide the printed in white sections				Gry zręcznościowe o zalecanej przez s						yiid internetowi
Anarchy Online	→ 98,90		Warszawa	(022) 5196969	www.wirtualny.pl				Multimedia i Gry		(033) 8118729	www.mig.pl
Battle Realms PD	₩ 60,00	Play	Warszawa	(022) 8325430	www.play.com.pl			109,00	Play	Warszawa		www.play.com.pl
Black & White: Creature Isle (PL)	₩ 69,00	Multimedia i Gry	Bielsko-Biała	(033) 8118729		CONFERENCE RELIENCE DE LOCATION DE L'ARREST DE L'ARRES		39,00	Artem	Wołomin		www.taniegry.com
Capitalism 2 PD	94,90	Wirtualny.com	Warszawa		www.wirtualny.pl	A STANDARD CONTROL OF A STANDARD STANDA	+	30,00	Play	Warszawa		www.play.com.pl
Car Tycoon PD	● 28,00	Play	Warszawa	(022) 8325430	www.play.com.pl	Delta Force: Land Warrior	1	65,90	Wirtualny.com	Warszawa		www.wirtualny.pl
Conquest:Wojny pogranicza PD	64,90	Wirtualny.com	Warszawa		www.wirtualny.pl	Deus Ex	+	65,00		Warszawa		www.play.com.pl
Empire Earth (PL)	<b>118,90</b>	Wirtualny.com	Warszawa		www.wirtualny.pl	Gunman Chronicles	4	68,90	Wirtualny.com	Warszawa		www.wirtualny.pl
Gothic PD	● 85,00	Play	Warszawa	(022) 8325430	www.play.com.pl	Half-Life: Blue Shift	1	85,00	Play	Warszawa		www.play.com.pl
Grand Theft Auto III (PL)	→ 89,00	Artem	Wołomin		www.taniegry.com	perantification and property of the property o	1	85,00	Play	Warszawa		www.play.com.pl
Heroes of Might & Magic IV PD	● 85,00	Play	Warszawa		www.play.com.pl		Seattle Control	59,00	Planeta Gier	Warszawa		www.planetagier.com.pl
Hidden & Dangerous 2 PD	₩ 89.00	s de transferir est passante establismo establismo (montralismo)	Wołomin	March 1900 March 1900 Color (State 1900 March 1900 Marc	www.taniegry.com	ARMONES IN THE PROPERTY OF THE		74.90	Wirtualny.com	Warszawa		www.wirtualny.pl
Il 2 Sturmovik	<b>119,00</b>			(033) 8118729		With the control of t	MANUAL PROPERTY.	45.00	Artem	Wołomin	A DESCRIPTION OF THE PROPERTY OF THE PARTY O	www.taniegry.com
Mafia (PD)	● 89.00	Artem	Wołomin		www.taniegry.com	TO DESCRIPTION OF THE PROPERTY	•	85.00	Play	Warszawa		www.play.com.pl
The Sims: Wakacje (PD)	0 70,00		Warszawa		www.play.com.pl	SHEARD SHALL SHALL SHE AND A SHEAR THE SHEAR THE SHEAR SHE SHE SHEAR SHE SHE SHEAR SHE SHEAR SHE SHEAR SHE SHE	955	135,50	Merlin	Warszawa	THE RESERVE OF THE PROPERTY OF THE PROPERTY OF	www.merlin.com.pl
Starmageddon PD	• 45.00	trial beautiful and experimental and the real	Warszawa		www.play.com.pl	SATISFICATION CONTINUES AND ADDRESS OF THE STREET, THE PARTY OF THE STREET, TH		114,00	Play	Warszawa		www.play.com.pl
Tony Hawk's Pro Skater 3	• 158,90	manifestory disensivency description	Warszawa	CONTRACTOR AND SOUR SERVICES SOUR	www.wirtualny.pl	A CONTROL OF THE PROPERTY OF T	(Section)	HIDDOCHIDO-	Merlin	Warszawa		www.merlin.com.pl
Warrior Kings ®	₩ 89,00	ETHALIGA BERKEN PROMITIZATION FOR A PROMITIZATION OF THE PROMITICATION O	Wolomin		www.taniegry.com	No One Lives Forever	ribezzine	59,00	Planeta Gier	Warszawa	turber i sufacilier de entre l'explore de l'entre l'en	www.planetagier.com.pl
Worms Blast PD	• 64,90	strategic and the second section of the section of the	Warszawa		www.wirtualny.pl	Additional interest and a second second second reserve and a second seco	100000	73.00	Tomsoft	Warszawa		www.tomsoft.com.pl
Przeboje ostatnich miesięcy		water in the second	TTOTSEUTTO	(022) 3130303	WWW.Wirtdumy.pr	SM 2003 CONTROL CONTRO	+	45.00	Play	Warszawa		www.play.com.pl
Aliens versus Predator 2	₩ 85.00	Play	Warszawa	(022) 8325430	www.play.com.pl	SALEDONAL BANDLE SPRINGER NAMED STATES OF STREET AS THE BANDAL SOLD BY SECURING	1	85,00	Play	Warszawa		www.play.com.pl
Arcanum (PD	• 109,00	AND DESCRIPTION OF STREET OF PROPERTY OF THE P	Warszawa		www.play.com.pl	THE PRODUCTION OF THE PROPERTY	i	70,00	Play	Warszawa		www.play.com.pl
Baldur's Gate II PD	<b>129,00</b>	NOTIFIED AND A STATE OF THE PROPERTY AND A PROPERTY	Warszawa	THE RESERVE OF THE PARTY OF THE	www.planetagier.com.pl	NAME AND ADDRESS OF THE PARTY O	1	<b>新发展的情况关系</b>	Play	Warszawa	ALL PRINCIPLE OF THE PR	www.play.com.pl
Black & White PD	<b>↑</b> 105,00	HELDER BOOK AND AND AND AND AND AND AND AND AND AND	Warszawa		www.play.com.pl	TERRODANTINA DE LA CONTRACTOR DE LA CONT	į	85.00	Play	Warszawa		www.play.com.pl
Championship Manager Sezon 01/02	<b>♣</b> 114,00	SOCIODADA, HOSPICI DANS LOS ROLLES	Warszawa		www.play.com.pl	HAST TO A CONTRACT OF THE PARTY	(F)CTGGG	159.00	Artem	Wolomin		www.piay.com.pi
Colin McRae Rally 2.0 (P)	<b>1</b> 44,90	AND DESCRIPTION OF THE PROPERTY OF THE PROPERT	Warszawa	ALE ALCOHOLOGICAL STREET, AND ALCOHOLOGICA S	www.wirtualny.pl	AND INVESTIGATION OF THE PROPERTY OF THE PROPE	1	85.00	Play	Warszawa		www.play.com.pl
Crimson Skies	<b>↑</b> 150,00	AND STREET, WHEN THE PROPERTY OF THE PARTY O	Warszawa		www.merlin.com.pl	Rainbow Six: Roque Spear – Black Thorn (P)		85,00	Play	Warszawa		www.play.com.pl
Diablo II PD – zlota edycja²	→ 139,00	NAME OF TAXABLE PARTY OF TAXABLE PARTY.	Wołomin	Control of the Contro	www.taniegry.com	The state of the s		56,90	Wirtualny.com	Warszawa		www.piay.com.pi
Evil Islands PD	14,00		Warszawa	velocine elektriche statistische mittele v	www.play.com.pl	AN ACCULATION WAS TO SEE THE TO SEE THE THE TAX AND ACCULATED TO SEE THE TO S		149,00	Play	Warszawa		www.play.com.pl
Fallout Tactics PD	→ 84,00		Warszawa	and a manage of the same of th	www.play.com.pl	CONTRACTOR OF THE PROPERTY OF		109,00	Tomsoft	Warszawa		www.piay.com.pi
FIFA 2002	114,00	produces a contract of the angle and other points	Warszawa		www.play.com.pl	NAMES OF TAXABLE PARTY OF THE PARTY OF THE PARTY OF THE PARTY OF TAXABLE PARTY OF THE PARTY OF TAXABLE PARTY OF TAXABLE PARTY.		145.90		Warszawa	THE RESERVE AND ADDRESS OF THE PARTY OF THE	HARTON COLOR RECOGNISSION AND AND ADDRESS AFFORD
Głupki z kosmosu PD	₩ 42,00	a selection of the season of the selection of the selecti	Warszawa		www.play.com.pl	TOTAL REVOLUDE DE PRESENTATION DE TOTAL POR LA PROPERTIE DE PRESENTATION DE PR		74,90	Wirtualny.com Wirtualny.com	Warszawa		www.wirtualny.pl
Ground Control	₩ 89,00	NOVEMBER OF A SERVICE ASSESSMENT OF A SERVICE OF A SERVIC		(022) 8323430		Star Wars: Jedi Knight & Mysteries of the Sith		73,00	Planeta Gier	Warszawa	CONTRACTOR OF THE PROPERTY AND ADDRESS.	www.wirtualny.pl
Icewind Dale (P) – srebrna edycja <sup>3</sup>	<b>♣</b> 62,00	encolare provide the citizen such that contract of the	Warszawa		www.play.com.pl	- Ethinguithtimenst retrievances of the experience of the experien		74.00	Merlin	Warszawa	(022) 6738579	CodeMathicalesia Social
Original War (PD	→ 25,00	PROSENTA RECORDS INSCONSACIONAL REPORTS OF PROCESS	Warszawa		www.play.com.pl			99.00	Tomsoft	CONTRACTOR DESCRIPTION OF THE PROPERTY OF THE	AND RECEIPT OF THE PROPERTY OF THE PROPERTY OF	www.merlin.com.pl
Planescape:Torment (P) – srebrna edycja <sup>4</sup>	♣ 62,00	CHARLES STATE OF THE CHARLES CONTROL	Warszawa		www.play.com.pl	TO DESCRIPTION OF THE PROPERTY	1	119.00	Artem	Watszawa		www.tomsoft.com.pl
Pompei PD	18.50		Warszawa		www.merlin.com.pl	AND STREET OF STREET STREET, AND STREET STREET, AND ST	No.	DESCRIPTION OF		Wolomin		www.taniegry.com
Rally Championship Xtreme PD	<b>↑</b> 85,00		Warszawa	account of the state of the sta	www.menin.com.pi	\$127956 (FBR) (OTHICLES IN SERVING CONTROL OF SERVING SHARE OF SERVING SHA	1	96,00	Tomsoft	Warszawa	(022) 6369024	the discourage with a management of the state of the stat
Soul Reaver 2	<b>↑</b> 119,00	THE REPORT OF THE PROPERTY OF	Wołomin		www.piay.com.pi	The second secon	100	109,00	Tomsoft	Warszawa	STATE OF THE PERSON NAMED IN THE PERSON NAMED IN	www.tomsoft.com.pl
The Longest Journey PD	<b>→</b> 40,00	whyereteach medianesam minutes	COUNTY TO STATE OF THE STATE OF	THE RESERVE THE PERSON NAMED IN COLUMN TWO IS NOT THE OWNER.	described and other productions of the	ADMINISTRATION OF THE PROPERTY	Ť	85,00	Play	Warszawa		www.play.com.pl
The Settlers IV PD	<b>→</b> 40,00	Machine Resident September 1997 (1997) (1997)	Warszawa		www.play.com.pl			159,50		Warszawa	Market Control of Cont	www.merlin.com.pl
The Sims (PD		DATE OF THE PROPERTY OF THE PR	Walszawa		www.play.com.pl	DESIGNATION OF THE PROPERTY OF	+	89,00	Artem	Wolomin		www.taniegry.com
The Watchmaker – Zegarmistrz PD	<b>↑</b> 89,00	CONTRACTOR AND A FORWARD REPORT OF THE PARTY	Wołomin		www.taniegry.com	New York Control of the Control of t	066.2500423	49,90	Planeta Gier	Warszawa	may me the management of the property of the	www.planetagier.com.pl
A THE RESIDENCE OF THE PROPERTY OF THE PROPERT	and the second second	WALLSON SON WHITH LANCY COMMUNICATION	Warszawa		www.play.com.pl	Participation of the Control of the	riotracia	115,90	Planeta Gier	Warszawa	William Chinochappin Minutesia	www.planetagier.com.pl
Zeus: Pan Olimpu (PL)	<b>1</b> 89,00	Play	Warszawa	(022) 8325430	www.play.com.pl	Tribes 2	1	89,00	Artem	Wołomin	(022) 7762525	www.taniegry.com

Porównując powyższe zestawienie najniższych cen w kraju z tym z poprzedniego numeru, GRY ustaliły, które gry staniały ♣, które zdrożały ♠, które nie zmieniły ceny ➡, a które dopiero pojawiły się w sklepach 🖜. Ceny ze sklepów wysyłkowych uwzględniają ewentualnie doliczane przez sprzedawców koszty wysyłki

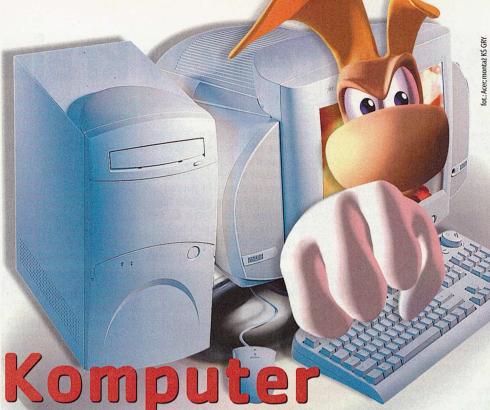
### PRAKTYCZNE KONTAKTY – ADRESY WYDAWCÓW GIER

Nazwa firmy	Adres	Telefon'	Faks¹	Witryna internetowa	Producenci, których gry firma rozprowadza w Polsce
APN Promise	00-108 Warszawa, Zielna 39	(022) 6549064	(022) 8264015	www.promise.com.pl	Microsoft
CD Projekt	03-301 Warszawa, Jagiellońska 74	(022) 5196919	(022) 5196951	www.cdprojekt.com	Acclaim, Blizzard, Blue Byte, Hasbro, Infogrames, Interplay, JoWooD
Lemon Interactive <sup>5</sup>	01-355 Warszawa, ul. Powstańców Śląskich 85	(022) 6661966	(022) 6661977	www.coda.com.pl	Day Dream, Microids, Paninteractive, Savannah
IM Group	02-234 Warszawa, ul. Działkowa 37	(022) 8685268	(022) 6425360	www.imgroup.pl	3DO, Bohemia Interactive, Cryo, Eidos, Electronic Arts, Empire, LEGO Media, Novalogic, Rage Software, Titus oraz własne produkty
LEM	02-948 Warszawa, ul. Obornicka 11	(022) 6517324	(022) 6517326	www.lem.com.pl	Activision, Actualize, GT Interactive, Ubi Soft, TLC
LK Avalon	35-959 Rzeszów, skr. poczt. 66	(017) 8567767	(017) 8569912	www.lkavalon.com	tylko własne produkty
Manta	02-828 Warszawa, ul. Rysy 33	(022) 6433480	(022) 6418482	www.manta.com.pl	Trecision, Arxel Tribe, 1C, Saturn Plus, KD Lab, Silmarils
MarkSoft	01-872 Warszawa, Perzyńskiego 2	(022) 6639390	(022) 6639298	www.marksoft.com.pl	7th Level, Flair oraz własne produkty
Play it!	33-300 Bielsko-Biała, Wyspiańskiego 10	(033) 8118729	(033) 8123141	www.play-it.pl	Mindscape, GOD, Take 2 Interactive, Sierra, SSI
Techland	63-400 Ostrów Wlkp., Żółkiewskiego 3	(062) 7372747	(062) 7372749	www.techland.com.pl	Sega PC oraz własne produkty
TopWare	43-300 Bielsko-Biała, Kamińskiego 19	(033) 8130316	(033) 8130304	www.topware.pl	Monolith, Sir-Tech, Valkyria oraz własne produkty

Podczas wybierania numeru międzymiastowego pamiętamy o umieszczeniu pomiędzy 0 a kodem miejscowości czterocyfrowego prefiksu operatora <sup>2</sup>Z dodatkiem Pan Zniszczenia

<sup>1</sup>Z dodatkiem Heart of Winter





Dżojstik, pad lub kierownica sprawiają, że gra staje się ciekawsza. Dzięki dodatkowym urządzeniom sterującym bawimy się też w kilka osób na jednym pececie

rzed zakupem urządzenia sterującego sprawdzamy, jak podłączamy je do peceta. Najlepsze jest **złącze USB** (skrót od Universal Serial Bus, po polsku: uniwersalna magistrala szeregowa). Występuje ono we wszystkich nowych płytach głównych.

nie wykorzystują ich już inne akcesoria – na przykład skaner, drukar-ka lub głośniki. W razie potrzeby zwiększamy liczbę gniazd, kupując za około 90 złotych koncentrator USB: kartę rozszerzeń, którą insta-

lujemy na płycie głównej. Urządzenia USB są obsługiwane przez system Windows 98 lub nowszy. Jeśli mamy Windows 95 kupiony z komputerem, odpowiedzi na pytanie o obsługę USB udziela nam sprzedawca.

Urządzenia sterujące podłącza-



Współczesne komputery są wyposażone w dwa złącza USB . Podłączamy do nich urządzenia z odpowiednio oznaczoną wtyczką 🌑

więc złącza tego typu spotykamy jedynie w starych komputerach. Znajdują się one na niektórych

	Wybieram	y grę na nasz komp	uter
	Zestaw doskonały	Zestaw optymalny	Zestaw ekonomiczny
Płynnie działają	Max Payne (GRY 10/2001) Aliens versus Predator 2 (GRY 1/2002) Medal of Honor: Allied Assault (GRY 4/2002) Empire Earth (GRY 2/2002) Myth III: Era Wilka (GRY 5/2002)	Anachronox (GRY 10/2001) NHL 2001 (GRY 1/2001) The Longest Journey (GRY 3/2001) Red Faction (GRY 12/2001) Return to Castle Wolfenstein (GRY 2/2002) Operation Flashpoint (GRY 12/2001)	Gorasul: Dziedzictwo Smoka (GRY 4/2002) Wizardry 8 (GRY 5/2002) Zoo Tycoon (GRY 5/2002) Pool of Radiance 2 (GRY 5/2002) Harry Potter i kamień filozoficzny (GRY 2/2002)
Obraz skacze	Brak	Uruchomione w najwyższej rozdzielczości: Return to Castle Wolfenstein (GRY 2/2002) Medal of Honor: Allied Assault (GRY 4/2002)	Uruchomione w najwyższej rozdzielczości: Serious Sam: Drugie starcie (GRY 4/2002) Myth III: Era Wilka (GRY 5/2002)
Niegrywalne	Brak	Brak	Poniższe gry działają tylko po zmniejszeniu liczby detali: Medal of Honor: Allied Assault (GRY 4/2002) Rally Trophy (GRY 4/2002)

	PROCESOR	
	AMD Athlon XP 1900+ (1600 MHz)	970
	AMD Duron 1300 MHz	380
	AMD Duron 800 MHz	200
	PŁYTA GŁÓWNA	
	ATX gniazdo SOCKET A (markowa i wydajna)	660
	ATX gniazdo SOCKET A	360
	ATX gniazdo SOCKET A, prosta	300
8	PAMIĘĆ RAM	300 m
	DDR 256 MB	340
	DDR 128 MB	200
	DIMM 128 MB	THE RESERVE OF THE PARTY.
	DYSK TWARDY	150
	80 GB, 7200 obrotów	740
Ų		
V.	60 GB, 7200 obrotów	560
	40 GB, 5400 obrotów	360
	KARTA GRAFICZNA	
	z układem GeForce3 Titanium 200, 64 MB	800
	z układem GeForce2 Titanium, 64 MB	450
	z układem GeForce2 MX 400, 64 MB	310
	KARTA DŹWIĘKOWA	
	Sound Blaster Live OEM, złącze PCI	160
	Sound Blaster 128, złącze PCI	90
	prosta karta muzyczna z efektem 3D, złącze PCI	50
	MONITOR	
	17-calowy (wysokiej jakości)	1000
	17-calowy	720
	15-calowy	520
	DOSTEP DO SIECI	Market Market
-	modem wewnętrzny 56 kb/s PCI (wysokiej jakości)	160
i	modem wewnętrzny 56 kb/s PCI	eto materio de la companya
	inodem wewnetizity 30 kb/3 FCI	60
ı	brak	NAME OF TAXABLE PARTY.
-	brak	0
The state of the s		ENGAGE PARTY
Manage Control and Control	brak  GŁOŚNIKI zestaw z głośnikiem niskotonowym	220
	brak  GŁOŚNIKI  zestaw z głośnikiem niskotonowym  głośniki z efektem głębi dźwięku	220 100
	brak  GŁOŚNIKI  zestaw z głośnikiem niskotonowym głośniki z efektem głębi dźwięku zwykłe	220
	brak  GŁOŚNIKI zestaw z głośnikiem niskotonowym głośniki z efektem głębi dźwięku zwykłe  NAPĘD CD/DVD	220 100 40
	brak  GŁOŚNIKI zestaw z głośnikiem niskotonowym głośniki z efektem głębi dźwięku zwykłe  NAPĘD CD/DVD DVD-ROM 16x/48x	220 100 40
	brak  GŁOŚNIKI zestaw z głośnikiem niskotonowym głośniki z efektem głębi dźwięku zwykłe  NAPĘD CD/DVD DVD-ROM 16x/48x  DVD-ROM 16x/48x	220 100 40 270 270
	brak  GŁOŚNIKI zestaw z głośnikiem niskotonowym głośniki z efektem głębi dźwięku zwykle  NAPĘD CD/DVD DVD-ROM 16x/48x  DVD-ROM 16x/48x  CD-ROM 52x	220 100 40
	brak  GŁOŚNIKI zestaw z głośnikiem niskotonowym głośniki z efektem głębi dźwięku zwykłe  NAPĘD CD/DVD DVD-ROM 16x/48x  DVD-ROM 16x/48x  CD-ROM 52x  MYSZ	220 100 40 270 270 130
	brak  GŁOŚNIKI zestaw z głośnikiem niskotonowym głośniki z efektem głębi dźwięku zwykłe  NAPĘD CD/DVD DVD-ROM 16x/48x  DVD-ROM 16x/48x  CD-ROM 52x  MYSZ PS/2 z pokrętłem (wysokiej jakości)	220 100 40 270 270 130
	brak  GŁOŚNIKI zestaw z głośnikiem niskotonowym głośniki z efektem głębi dźwięku zwykłe  NAPĘD CD/DVD DVD-ROM 16x/48x  DVD-ROM 16x/48x  CD-ROM 52x  MYSZ PS/2 z pokrętłem (wysokiej jakości) PS/2 z pokrętłem	220 100 40 270 270 130
	brak  GŁOŚNIKI zestaw z głośnikiem niskotonowym głośniki z efektem głębi dźwięku zwykłe  NAPĘD CD/DVD DVD-ROM 16x/48x DVD-ROM 16x/48x CD-ROM 52x MYSZ PS/2 z pokrętłem (wysokiej jakości) PS/2 z pokrętłem PS/2 (zwykła)	220 100 40 270 270 130
	brak  GŁOŚNIKI zestaw z głośnikiem niskotonowym głośniki z efektem głębi dźwięku zwykłe  NAPĘD CD/DVD DVD-ROM 16x/48x DVD-ROM 16x/48x CD-ROM 52x  MYSZ PS/2 z pokrętłem (wysokiej jakości) PS/2 z pokrętłem PS/2 (zwykła)  STAŁE ELEMENTY	220 100 40 270 270 130 70 35
	brak  GŁOŚNIKI zestaw z głośnikiem niskotonowym głośniki z efektem głębi dźwięku zwykłe  NAPĘD CD/DVD DVD-ROM 16x/48x  DVD-ROM 16x/48x  CD-ROM 52x  MYSZ PS/2 z pokrętłem (wysokiej jakości) PS/2 z pokrętłem PS/2 (zwykła)  STAŁE ELEMENTY klawiatura Windows PS/2	220 100 40 270 270 130 70 35 15
	brak  GŁOŚNIKI zestaw z głośnikiem niskotonowym głośniki z efektem głębi dźwięku zwykłe  NAPĘD CD/DVD DVD-ROM 16x/48x  DVD-ROM 16x/48x  CD-ROM 52x  MYSZ PS/2 z pokrętłem (wysokiej jakości) PS/2 z pokrętłem PS/2 (zwykła)  STAŁE ELEMENTY klawiatura Windows PS/2 stacja dyskietek 1,44 MB 3,5 cala	220 100 40 270 270 130 70 35 15
	brak  GŁOŚNIKI zestaw z głośnikiem niskotonowym głośniki z efektem głębi dźwięku zwykłe  NAPĘD CD/DVD DVD-ROM 16x/48x  DVD-ROM 16x/48x  CD-ROM 52x  MYSZ PS/2 z pokrętłem (wysokiej jakości) PS/2 z pokrętłem PS/2 (zwykła)  STAŁE ELEMENTY klawiatura Windows PS/2 stacja dyskietek 1,44 MB 3,5 cala obudowa midi tower ATX z zasilaczem 300 watów	220 100 40 270 270 130 70 35 15
	brak  GŁOŚNIKI zestaw z głośnikiem niskotonowym głośniki z efektem głębi dźwięku zwykłe  NAPĘD CD/DVD DVD-ROM 16x/48x DVD-ROM 16x/48x  CD-ROM 52x  MYSZ PS/2 z pokrętłem (wysokiej jakości) PS/2 z pokrętłem PS/2 (zwykła)  STAŁE ELEMENTY klawiatura Windows PS/2 stacja dyskietek 1,44 MB 3,5 cala obudowa midi tower ATX z zasilaczem 300 watów wentylator, typ odpowiedni do procesora	220 100 40 270 270 130 70 35 15
	brak  GŁOŚNIKI zestaw z głośnikiem niskotonowym głośniki z efektem głębi dźwięku zwykłe  NAPĘD CD/DVD DVD-ROM 16x/48x  DVD-ROM 16x/48x  CD-ROM 52x  MYSZ PS/2 z pokrętłem (wysokiej jakości) PS/2 z pokrętłem PS/2 (zwykła)  STAŁE ELEMENTY klawiatura Windows PS/2 stacja dyskietek 1,44 MB 3,5 cala obudowa midi tower ATX z zasilaczem 300 watów	220 100 40 270 270 130 70 35 15
	brak  GŁOŚNIKI  zestaw z głośnikiem niskotonowym głośniki z efektem głębi dźwięku  zwykłe  NAPĘD CD/DVD DVD-ROM 16x/48x  DVD-ROM 16x/48x  CD-ROM 52x  MYSZ PS/2 z pokrętłem (wysokiej jakości) PS/2 z pokrętłem PS/2 (zwykła)  STAŁE ELEMENTY klawiatura Windows PS/2  stacja dyskietek 1,44 MB 3,5 cala obudowa midi tower ATX z zasilaczem 300 watów wentylator, typ odpowiedni do procesora Windows 98 SE w wersji polskiej	220 100 40 270 270 130 70 35 15 30 50 140 40
	brak  GŁOŚNIKI zestaw z głośnikiem niskotonowym głośniki z efektem głębi dźwięku zwykłe  NAPĘD CD/DVD DVD-ROM 16x/48x DVD-ROM 16x/48x  CD-ROM 52x  MYSZ PS/2 z pokrętłem (wysokiej jakości) PS/2 z pokrętłem PS/2 (zwykła)  STAŁE ELEMENTY klawiatura Windows PS/2 stacja dyskietek 1,44 MB 3,5 cala obudowa midi tower ATX z zasilaczem 300 watów wentylator, typ odpowiedni do procesora Windows 98 SE w wersji polskiej  CENA ZESTAWU	220 100 40 270 270 130 70 35 15 30 50 140 40 480
TOTAL STATE	brak  GŁOŚNIKI  zestaw z głośnikiem niskotonowym głośniki z efektem głębi dźwięku  zwykłe  NAPĘD CD/DVD DVD-ROM 16x/48x  DVD-ROM 16x/48x  CD-ROM 52x  MYSZ PS/2 z pokrętłem (wysokiej jakości) PS/2 z pokrętłem PS/2 (zwykła)  STAŁE ELEMENTY klawiatura Windows PS/2 stacja dyskietek 1,44 MB 3,5 cala obudowa midi tower ATX z zasilaczem 300 watów wentylator, typ odpowiedni do procesora Windows 98 SE w wersji polskiej  CENA ZESTAWU doskonały	220 100 40 270 270 130 70 35 15 30 50 140 40 480
	brak  GŁOŚNIKI zestaw z głośnikiem niskotonowym głośniki z efektem głębi dźwięku zwykłe  NAPĘD CD/DVD DVD-ROM 16x/48x  DVD-ROM 16x/48x  CD-ROM 52x  MYSZ PS/2 z pokrętłem (wysokiej jakości) PS/2 z pokrętłem (wysokiej jakości) PS/2 (zwykła)  STAŁE ELEMENTY klawiatura Windows PS/2 stacja dyskietek 1,44 MB 3,5 cala obudowa midi tower ATX z zasilaczem 300 watów wentylator, typ odpowiedni do procesora Windows 98 SE w wersji polskiej  CENA ZESTAWU doskonały optymalny	220 100 40 270 270 130 70 35 15 30 50 140 40 480
	brak  GŁOŚNIKI  zestaw z głośnikiem niskotonowym głośniki z efektem głębi dźwięku  zwykłe  NAPĘD CD/DVD DVD-ROM 16x/48x  DVD-ROM 16x/48x  CD-ROM 52x  MYSZ PS/2 z pokrętłem (wysokiej jakości) PS/2 z pokrętłem PS/2 (zwykła)  STAŁE ELEMENTY klawiatura Windows PS/2 stacja dyskietek 1,44 MB 3,5 cala obudowa midi tower ATX z zasilaczem 300 watów wentylator, typ odpowiedni do procesora Windows 98 SE w wersji polskiej  CENA ZESTAWU doskonały	220 100 40 270 270 130 70 35 15 30 50 140 40 480
TOTAL STREET,	brak  GŁOŚNIKI zestaw z głośnikiem niskotonowym głośniki z efektem głębi dźwięku zwykłe  NAPĘD CD/DVD DVD-ROM 16x/48x  DVD-ROM 16x/48x  CD-ROM 52x  MYSZ PS/2 z pokrętłem (wysokiej jakości) PS/2 z pokrętłem PS/2 (zwykła)  STAŁE ELEMENTY klawiatura Windows PS/2 stacja dyskietek 1,44 MB 3,5 cala obudowa midi tower ATX z zasilaczem 300 watów wentylator, typ odpowiedni do procesora Windows 98 SE w wersji polskiej  CENA ZESTAWU doskonały optymalny ekonomiczny	220 100 40 270 270 130 70 35 15 30 50 140 40 480
	brak  GŁOŚNIKI zestaw z głośnikiem niskotonowym głośniki z efektem głębi dźwięku zwykłe  NAPĘD CD/DVD DVD-ROM 16x/48x  DVD-ROM 16x/48x  CD-ROM 52x  MYSZ PS/2 z pokrętłem (wysokiej jakości) PS/2 z pokrętłem (wysokiej jakości) PS/2 (zwykła)  STAŁE ELEMENTY klawiatura Windows PS/2 stacja dyskietek 1,44 MB 3,5 cala obudowa midi tower ATX z zasilaczem 300 watów wentylator, typ odpowiedni do procesora Windows 98 SE w wersji polskiej  CENA ZESTAWU doskonały optymalny	220 100 40 270 270 130 70 35 15 30 50 140 40 480
	brak  GŁOŚNIKI  zestaw z głośnikiem niskotonowym głośniki z efektem głębi dźwięku  zwykłe  NAPĘD CD/DVD DVD-ROM 16x/48x  DVD-ROM 16x/48x  CD-ROM 52x  MYSZ PS/2 z pokrętłem (wysokiej jakości) PS/2 z pokrętłem (wysokiej jakości) PS/2 z pokrętłem PS/2 (zwykła)  STAŁE ELEMENTY klawiatura Windows PS/2 stacja dyskietek 1,44 MB 3,5 cala obudowa midi tower ATX z zasilaczem 300 watów wentylator, typ odpowiedni do procesora Windows 98 SE w wersji polskiej  CENA ZESTAWU doskonały optymalny ekonomiczny	220 100 40 270 270 130 70 35 15 30 50 140 40 480
	brak  GŁOŚNIKI zestaw z głośnikiem niskotonowym głośniki z efektem głębi dźwięku zwykłe  NAPĘD CD/DVD DVD-ROM 16x/48x  DVD-ROM 16x/48x  CD-ROM 52x  MYSZ PS/2 z pokrętłem (wysokiej jakości) PS/2 z pokrętłem (wysokiej jakości) PS/2 (zwykła)  STAŁE ELEMENTY klawiatura Windows PS/2 stacja dyskietek 1,44 MB 3,5 cała obudowa midi tower ATX z zasilaczem 300 watów wentylator, typ odpowiedni do procesora Windows 98 SE w wersji polskiej  CENA ZESTAWU doskonały optymalny ekonomiczny  DODATKI SPECJALNE (Ghrang doliczamy do cony zestawu)	220 100 40 270 270 130 70 35 15 30 50 140 40 480

dobry dżojstik z efektem wstrząsów

kierownica z pedałami i dźwignią zmiany biegów

kierownica

Składniki zestawu

cena w złotych

**PROCESOR** 

# Zamów roczna i prenumera WARTOSĆ Wersje demo ziotych rat PL Komplier szczędzasz 13,60 złotych!)

# **Wystarczy tylko:**

- 1. Wypełnić zamieszczony poniżej formularz
- 2. Przesłać go pocztą pod adresem Axel Springer Polska Sp. z o. o. 02-303 Warszawa 79 skr. poczt. 229 lub faksem pod numer (0 prefiks 22) 608 40 07
- 3. Za pomocą nadesłanego przez nas blankietu dokonać opłaty na poczcie lub w banku

#### Prenumeratę możesz zamówić od dowolnego numeru na:

- kwartał (trzy numery)
- 22,50 złotych
- pół roku (sześć numerów)
- 45,00 złotych
- rok (12 numerów i segregator)
- 76,40 złotych (15% zniżki!)

#### Prenumerate GIER i egzemplarze archiwalne można też zamawiać:

- telefonicznie: (0 prefiks 22) 608 40 02 lub 0801 120 003
- e-mailem: prenumerata@axelspringer.com.pl



Wydawca niezwłocznie po otrzymaniu zamówienia wysyła do zamawiającego wypełniony blankiet przelewu/wpłaty gotów-

kowej w celu dokonania płatności. Realizacja zamówienia rozpoczyna się po wpłynięciu pieniędzy na konto wydawcy. Koszty manipulacyjne związane z dokonaniem wpłaty ponosi zamawiający. W wypadku prenumeraty koszty wysyłki ponosi wydawca, zaś w wypadku egzemplarzy archiwalnych – zamawiający. Gwarantujemy zwrot pieniędzy w wypadku odwołania prenumeraty. Zamówienie można odwołać bez podania przyczyny w terminie 14 dni od otrzymania pierwszego zamówionego numeru (w wypadku prenumeraty rocznej – pod warunkiem odesłania segregatora). Wpłaconą kwotę zwracamy w całości.

IMIE I NAZWISKO LUB NAZWA FIRMY KOD POCZTOWY segregator lub dodatkowy segregator do swojej prenumeraty, wypełnij pole poniżej ZAMAWIAM DODATKOWY SEGREGATOR W LICZBIE SZTUK ULICA NUMER DOMU NUMER MIESZKANIA NUMER KIERUNKOWY FAKS ZAMAWIAM PRENUMERATE OD Zgadzam się na umieszczenie moich danych osobowych w bazie danych Axel Springer Polska Sp. z o.o. z siedzibą w Alejach Jerozolimskich 181, 02-222 Warszawa w niejach zerozoimisoch 181, Uz-22Z Warszawa oraz na ich wykorzystanie w celach marketingowych i promocyjnych. Axel Springer Polska Sp. z o.o. informuje iż przystuguje Państwu prawo do wglądu i poprawinali zgromadzonych danych zgodnie z ustawą o ochronie danych osobowych Dz.U. nr. 133 poz. 883 z 1997 r. MIESIAC MIESIAC ROK LICZBA EGZEMPI ARZY CZYTELNY PODPIS

# WYPEŁNIAJA

IMIĘ I NAZWISKO ODBIORCY PRENUMERATY

STANOWISKO ODBIORCY PRENUMERATY

Oświadczam, że jestem platnikiem VAT i upoważniam wydawnictwo Axel Springer Sp. z o.o. do wystawienia faktury bez mojego podpisu

PIECZĄTKA I CZYTELNY PODPIS

# W NASTĘPNYM NUMERZE REDAKLJ TESTY GIER **Heroes of Might & Magic IV** W czwartej części słynnej serii strategii turowych wracamy do świata magii, potworów i armii dowodzonych przez wielkich bohaterów .....

Jedi Knight II: **Jedi Outcast** Czy Moc wciąż jest z nami? GRY testują

strzelaninę 3D toczącą się w świecie Gwiezdnych wojen, w której jako rycerz Jedi ratujemy Republike



ŚCIĄGAWKI



GRY radzą, jak przetrwać pośród zdesperowanych skazańców w kolonii karnej, w której obowiązuje tylko prawo pięści

#### MINITESTY



#### Warcraft III

Pod lupe GIER trafia długo oczekiwana wersja beta trzeciej części legendarnej gry strategicznej

Szukaj w kioskach już 15 maja

#### STOPKA REDAKCYJNA



Redaktor naczelny: Aleksy Uchański Z-ca red. naczelnego: Wojciech Setlak Wojciech Setiak Sekretarz redakcji: Jacek L. Komuda Redaktorzy graficzni: Jacek Tukendorf Anna Maria Woźniak Redaktor merytoryczny: Maciej Jurewicz Redaktor techniczny: Marcin Góral Marcin Góral Korekta: Maria Lipszyc Redaktorzy płyty CD: Piotr Wojtania Romuald Wawrzyniak Zespół: Wiktor Cegla Anna Maria Gidyńska Dariusz Michalski Piotr Nowakowski Mateusz Ożyński Krzysztof Papliński Błażej Wardęcki Tadeusz Zieliński Adres redakcji: Komputer ŚWIAT GRY Axel Springer Polska Sp. z o. o. 02-222 Warszawa 02-222 Warszawa Aleje Jerozolimskie 181 (Ochota Office Park) Telefon: (0 prefiks 22) 608 41 13 (w piątki od 12 do 17) Faks: (0 prefiks 22) 608 42 93 Adres e-mail: Adres e-mail: gry@komputerswiat.pl Egzemplarze archiwalne: tel. (0 prefiks 22) 608 40 02 Listy do redakcji prosimy kierować pod adresem redakcji, pod redakcyjny e-mail lub numer faksu

Dział Prenumeraty: Łukasz Szmigrodzki tel. (0 prefiks 22) 608 42 06

Wydawca: Axel Springer Polska Sp.z o.o. członek Izby Wydawców Prasy oraz Związku Kontroli Oraz Związku Kontroli Dystrybucji Prasy

Adres: 02-222 Warszawa
Al. Jerozolimskie 181
Ochota Office Park,
recepcja tel. 608 40 00,
sekretariat Prezesa
tel. 608 41 00
Prezes Wydawnictwa:
Wieslaw Podkański
Dyrektor Generalny:
Florian Fels Florian Fels Dyrektor Wydawniczy: Marcin Przasnyski Doział Reklamy: Dominik Tzimas (Dyrektor), Piotr Roszczyk, Monika Pokorska, Cezary Żelazowski tel. 608 41 15/18 Dział Public Relations: Marzena Daszkiewicz tel. 608 41 02, Aneta Pacuszka tel. 608 41 79 Dział Promocji: Agnieszka Kamola (Dyrektor) tel. 608 40 66, Dariusz Kołtko tel. 608 42 63 Darlusz Kortko tel. 508 42 63 Sponsoring: Marianna Dąbkowska tel. 608 41 76, Blanka Muraszew tel. 608 40 88 Dział Kolportażu: Janusz Snarski tel. 608 40 10 Produkcja: Elżbieta Garncarczyk tel. 608 41 44 Księgowość: Janusz Bąk tel. 608 40 30 Druk: RR Donnelley Europe Kraków, tel. (012) 652 61 00

Tabroniona jest bezumowna sprzedaż czasopisma po cenie niższej od ceny detalicznej ustalonej przez wydawcę. Sprzedaż numerów aktualnych i archiwalnych po innej cenie jest nielegalna i grozi odpowiedzialnością karną Prenumerata przez internet (cały świat): www.ruch.pol.pl

#### WYJAŚNIENIE TR UDNIEJSZYCH POJĘĆ

C

D

E

G

Н

K

M

N

0

P

Q

R

U

W

# Leksykon GIER Przydatne wyrażenia od A do Z

## USB - ważne złącze

SB (skrót od Universal Serial Bus, po polsku: uniwersalna magistrala szeregowa) to złącze, przez które podłączamy do peceta różne urządzenia zewnętrzne, na przykład drukarki, pady, a nawet twarde dyski. USB działa kilkanaście razy szybciej od starych złącz szeregowych i równoległych. Druga jego zaleta to wygoda używania. Gdy wkładamy wtyczkę, urządzenie jest rozpoznawane automatycznie.

System Windows 98, Me i XP wyposażony jest w sterowniki do większości urządzeń USB. Tylko w wypadku nietypowego sprzętu, na przykład aparatów cyfrowych, instalujemy je sami z płytki dostarczonej przez producenta.



Większość padów podłączamy do peceta przez złącze USB. Dzięki temu unikamy instalowania sterowników

#### **Akcelerator 3D**

Montowana w komputerze specjalna karta zajmująca się tworzeniem obrazu trójwymiarowego. Kiedy jej nie ma, zadanie to spada na główny procesor peceta, co nieprzyjemnie spowalnia animacje oraz drastycznie pogarsza jakość grafiki. Najpopularniejsze akceleratory 3D to TNT, GeForce, Voodoo oraz ATI RAGE.

#### DirectX

Pakiet wielu małych programów wymaganych przez niemal każda gre. DirectX zapewnia grom działającym pod kontrolą systemu Windows 95, 98, Me i XP współpracę z urządzeniami takimi, jak akcelerator 3D czy karta dźwiękowa. Najnowszą wersję DirectX GRY umieszczają na swojej płycie CD.

#### Dżojstik

Urządzenie sterujące do gier. Z jego podstawy wychodzi ruchomy pionowy drążek. Użytkownik przechyla go, aby

kontrolować ruch obiektu na ekranie. Na podstawie i drążku umieszczone są przyciski służące na przykład do strzelania.

#### Gra fabularna

Gra, w której bohater lub cała drużyna wykonuje kolejne zadania, rozwija umiejetności i poznaje świat, a także prowadzi rozmowy z napotkanymi postaciami. Nazywana też role-playing (po polsku: granie roli, wymowa: rol pleing).

#### Gra przygodowa

Gra, w której rozwiązujemy zagadki, prowadzimy rozmowy, znajdujemy różne przedmioty i używamy ich w określonych sytuacjach. Jej fabuła tworzy spójną historię.

#### Piksel

Najmniejszy punkt wyświetlany na monitorze. Miliony tych małych kropek tworzą obraz. Słowo piksel to skrót od angielskiego określenia picture element (po polsku: element obrazu, wymowa: pikczer element).

#### Płyta główna

Szkielet komputera PC. Podłącza się do niej pozostałe elementy: twarde dyski, procesor, pamięć i karty rozszerzeń.

Program gry Szereg instrukcji dla procesora. Decydują one o sposobie wyświetlania grafiki, tworzenia dźwięku i reakcjach na działania gracza. Źle napisany program zawiesza komputer lub działa powoli.

#### Strategia turowa

Gra strategiczna, w której tak jak w szachach wykonujemy ruchy na zmianę z przeciwnikiem. Najczęściej polegają one na przesuwaniu jednostek na polu walki, prowadzeniu ostrzału i uzupełnianiu strat.

#### Wersja alfa i beta

Alfa to pierwsza działająca wersja gry. Zwykle roi się ona od błędów uniemożliwiających zabawę. Beta to ostatnia wersja próbna testowana przed wprowadzeniem gry na półki sklepowe.







#### logo operatora

MATURA!	1656
* ASK	1654
3 maja 🥌	1653
TIMAD \$ 100 PM	1650
-4°T7	1641
THAT THE	1632
	1630
	1611
	1594
<i>t</i> era <i>t</i>	1670
MEAlnie!	1673



	1146
FETTER	1236
	1183
<b>一种</b>	1263
m?#Ka	1262
TO CONTROLL OF THE PARTY.	1264
2 2 2	1269
<b>Poo</b> ≠	1273
HALLO?	1332
MAN M	1337
KK-FIRE	1347
ASSET	1351

	1366
	1389
THE STREET	1405
	1425
を変える	1655
	1640
	1651
W! 1	1422
\$ T > ~	1423
	1409
COOK TOWN	1406
	1404

obrazki	
3152	Ser Ser
3151	
3145	
3138	
3071	
3136	
3134	
3076	
3132	Swell Dream's
3131	
3129	kocham cię
3128	

3070

3064

3114

3082

3100

3098

3080

3092

3086

3048

3039

3144

#### dzwonki

5016 5009 5012 5141 5173 5211 5208 5209 5226 5134 5250 5256 5027 5010	Modjo - Lady Enrique Iglesias - Hero Brainstorm - Maybe Mission Impossible Jennifer Lopez - Play Hymn ZSRR Gorzka wódka Happy Birthday Kalinka Gwiezdne wojny Brainstorm - Waterfall Him - Join Me Blondie - Maria Alize - Moi Lolita Ich Troje - Zawsze z Tobą chciatbym być
OL	

1675

out of My Head
Elektryczne Gitary - Co Ty
tutaj robisz
Salt'n'Pepa - Let's Talk
About Sex
Krawczyk/Bregovic - Mój
przyjacielu
Bryan Adams - Everything I Do
Crash Test Dummies
- Mmm Mmm Mmm
Myslovitz - Długość
dźwięku samotności
No Angels - Daylight In Your Eye
N. Kidman/R. Williams
- Something Stupid

5014 Kylie Minogue - Can't Get You

5174	Del Shannon - Crime Story
5215	Shreck - I Am A Beliver
5184	Jim Henson Band - Muppet Show
5187	
5238	Destiny's Child
	- Independent Woman
5257	Madonna - American Pie
5011	Jennifer Lopez - Ain't It Funny
5214	ATC - Around The World
5233	Afroman - Because I Got High
5219	Jenifer Lopez - Let's Get Loud

Kazik & Yugoton - Malcziki

Michat Zebrowski - Ja nie chce wiele Nelly Furtado - Turn Off The Light Anita Lipnicka - Jestem powietrzem

5236	Britney Spears - Overprotected
5198	Santata - Corazon Espinado
5022	No Doubt - Don't Speak
5023	Obywatel G.C Tak, tak
5019	
5194	
5247	Creed - My Sacrifice
5178	
5176	T.Love - Nie, nie, nie
5189	
5251	
5225	Kaoma - Lambada
5262	Los del Rio - Macarena
5031	Titiyo - Come Along
5192	T.Love - Jazda
5013	Ich Troje - Powiedz

## Chcesz otrzymać fantastyczny obrazek, rewelacyjną melodyjkę albo nowe super logo dla Twojego telefonu komórkowego?

Wyślij SMS pod numer 7292 o treści: (np. 1001). Koszt 2 PLN + VAT za SMS. Możesz wysłać logo grupy wpisując G przed numerem loga operatora (np. G 1142). Jeśli chcesz zrobić niespodziankę bliskiej osobie wyślij SMS o treści: kod usługi numer telefonu przyjaciela (np. 1001 501222222). Absolutna nowość to wyszukiwanie dzwonków. Wyślij SMS o treści: kod usługi (np. 1016). Po chwili otrzymasz listę dostępnych dzwonków z kodami. Usługa SMS dostępna dla telefonów NOKIA i Samsung. Aby odsłuchać nasze dzwonki lub zamówić produkty Planety zadzwoń w sieci IDEA i ERA pod numer \*72 992, w Plusie 700 69 922. Koszt połączenia 2 PLN + VAT za minutę.

Więcej informacji na nowej stronie www.planetasms.pl – tam znajdziesz bogaty wybór logo, dzwonków i życzeń oraz poznasz możliwości Twojego telefonu.



Planeta SMS

# JUŻ W SPRZEDAŻY GRA PANZER ELITE EDYCJA SPECJALNA



# ORYGINAŁY TAŃSZE NIŻ PIRATY !

ldea sprzedawania oryginalnych gier, opracowanych po polsku w cenie 29.99 jest szalona. Zwłaszcza, że w naszej serii nie ma miejsca na gry stare, czy słabe. Nasza najnowsza propozycja to Panzer Elite Edycja Specjalna - przyjazny w obsłudze symulator czołgu, w którym możesz wziąć udział w największych bitwach II Wojny Światowej. Ustawiając opcje na początku gry, Panzer Elite może stać się albo prostą strzelanką z czołgiem w roli głównej albo bardzo realistycznym symulatorem działania broni pancemej. Poprzyj naszą szaloną ideę niewiarygodnie tanich, oryginalnych gier. Kup kolejny egzemplarz eXtra Gry - nie zawiedziesz się!

Szukaj w punktach z prasą.

JUŻ W MAJU W SPRZEDAŻY NOWA EXTRA GRA WIELKIE HITY A W NIEJ GRA PRZYGODOWA ATLANTIS II NA 4 PŁYTACH CD!



JEŚLI CHCESZ ZAMÓWIĆ TE FANTASTYCZNE GRY Z DOSTAWĄ DO DOMU ZADZWOŃ (0-22) 519 69 19, LUB ODWIEDŹ STRONĘ WWW.WIRTUALNY.COM